ANO IV - Nº 35 - R$ 3,50

GAMERS ESPECIAL

escala

PROGAMES

DINO CRISIS

ESTRATÉGIA COMPLETA PARA VOCÊ DETONAR NO MAIS NOVO SURVIVAL PANIC DA CAPCOM

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

ESTRATÉGIA ATÉ O FIM PARA A VERSÃO PC

CONHEÇA TAMBÉM TODOS OS JOGOS DE STAR WARS QUE JÁ SURGIRAM EM COMPUTADORES E CONFIRA AINDA UMA PORÇÃO DE DICAS E TRUQUES

ISSN 1413-3652

TEMOS VAGAS PARA NOVOS EMPRESÁRIOS
MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO

PROGAMES

ABRA UMA FRANQUIA PROGAMES

A MAIOR REDE DE LOJAS ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES DO BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS DE 50 LOJAS FRANQUEADAS TEM UMA ÓTIMA PROPOSTA DE NEGÓCIO PARA VOCÊ, COM UM INVESTIMENTO INICIAL DE US$ 25.000 A US$ 35.000 E RETORNO ENTRE 12 A 15 MESES. VOCÊ INGRESSA EM UM SEGMENTO PROMISSOR E DE FÁCIL ADMINISTRAÇÃO, CONTANDO COM A EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LIDER DE MERCADO.

Estamos entre as 90 maiores marcas de franquias do Brasil!!
(Censo de franchising, setembro de 1998)

CONSULTE NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING

Contato no Brasil:
TEL.: (011) 3641-0444
FAX: (011) 3641-0448
RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

Contato no Japão:
TEL.: 0748-4871-58
CEL.: 010-734-3800 SRA. AUREA
SHIGA-KEN, KAMISAKI-GUN,
GOKASHO-CHO, KINAGASHI 492
T529-1433

INTERNET: www.progames.com.br **E-MAIL progames@node1.com.br**

A Gamers Especial
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP
Telefone: (0XX11) 266-3166
Fax.: (0XX11) 857-9643
Internet:www.escala.com.br
E-mail: escala@.node1.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP

Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Circulação: Zildete da Silva
Gerente de Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor: Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Graziela Verde Sachetto, Fabiana de Araujo
Assistentes de Diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Luiz Eduardo S. Marcelino, Antonio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Alex Magno, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Tarcisio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas - Tel.: (0XX11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A
Rua Theodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (0XX21) 575-7766
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

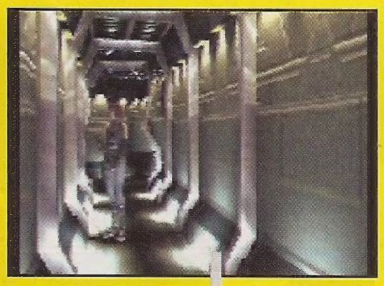
PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcísio Motta

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento
Revisão e Coordenação Geral: José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro
Colaborador: Renato da Silva Siqueira
E-Mail: gamers@edescala.com.br
Publicidade: (0XX11) 3641-0444
Números Atrasados: (0XX11) 266-3166
Bureau: N. D. R.
ISSN: 1413-3652

EDITORIAL

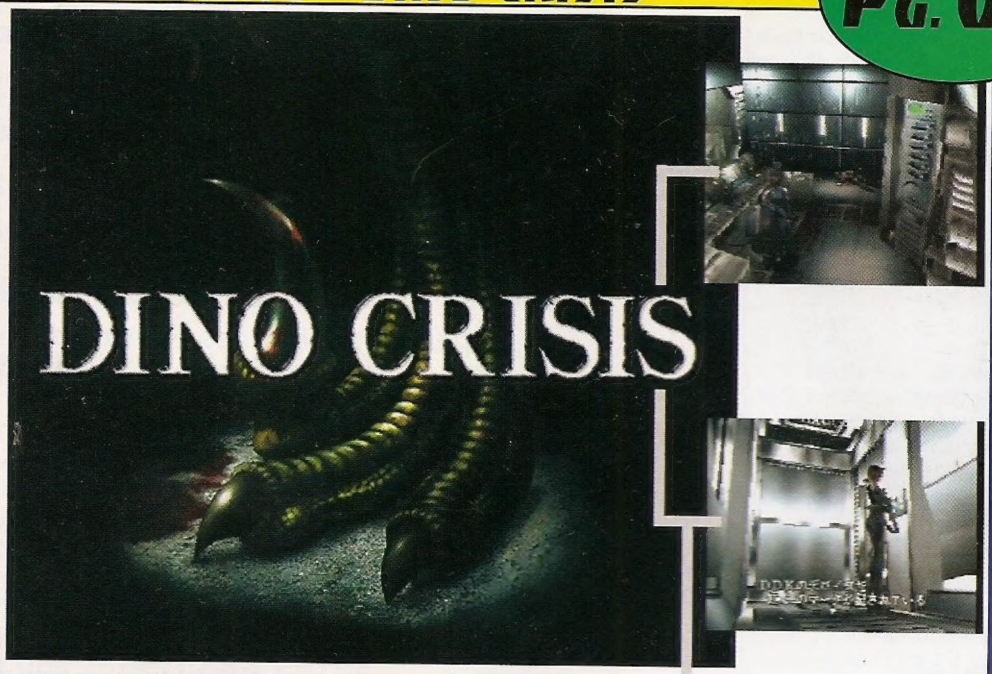
Nesta edição você confere duas estratégias animais, a primeira o game do momento para Playstation, Dino Crisis, jogo produzido inteiramente pela equipe de Resident Evil. E a outra estratégia como não poderia deixar de ser Star Wars: The Phantom Menace para PC. E ainda falando em Star Wars, damos toda a história dos jogos no PC, indo desde o clássico dos clássicos X-Wing, o primeiro game da série, passando por TIE Fighter, ganhador de vários prêmios de melhor game do ano, e Jedi Knight até chegar a Star Wars - Episode I: Racer e Star Wars - Episode I: The Phanton Menace. Ainda vamos além, trazendo previews exclusivos de Star Wars - Episode I: Obi-Wan (será que terá o Obi-Two?) e Force Commander. E uma porrada de dicas para PC.



Assinaturas (Observação importante)
Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

ÍNDICE

ESTRATEGIA 1 - DINO CRISIS — Pg. 06



ESTRATEGIA 2 - SW-TPM — Pg. 18

A HISTORIA DOS GAMES NO PC — Pg. 44

DICAS DICAS DICAS DICAS DICAS — Pg. 56

REVISTA SPEAK ENGLISH

Aprenda inglês sem complicações

Adquira já sua coleção

PREENCHA O CUPOM E ENVIE PARA NÓS

Nome:.....

Enereço:.....

Cidade:.....Estado.....CEP.....

☐ Edição 01 ☐ Edição 02 ☐ Edição 03 ☐ Edição 04 ☐ Edição 05 ☐ Edição 06

Se desejar uma quantidade maior de algum número ou de todos, especifique aqui.....

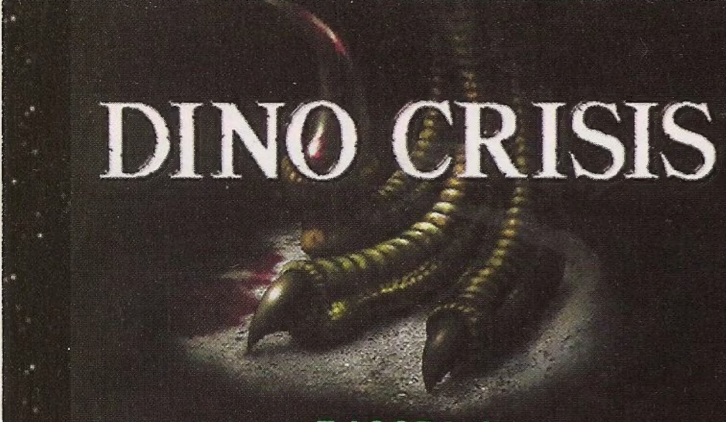
Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo-SP - Maiores informações: Tel.: 0XX 11 266-3166. Você recebe em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar esta revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Revista + CD
R$ 9,90

Editora Escala Ltda.

escala

DINO CRISIS



E AGORA, A...

Na edição passada, você conferiu a avaliação do Survival Panic da Capcom e deve ter ficado pendurado em alguma parte do game, caso tenha começado a jogar, e uma estratégia bem servida viria bem a calhar, não? Bem, a seguir você irá conferir uma estratégia com tudo que é necessário saber para chegar ao final deste que, sem dúvida, ainda vai dar muito o que falar.

O game não é tão longo, mais vai exigir muita paciência, raciocínio e bons reflexos, tudo para poder escapar dos lagartos gigantes que você encontrará ao longo do caminho. Manter-se vai ser uma tarefa um tanto difícil em meio a tantos perigos que podem surgir de pequenas aberturas ou estremecer a terra como um terremoto ambulante. Você não é o último, mas eles foram os primeiros, e a lei da selva é igual para ambos: apenas os mais fortes sobreviverão!

Sem muita demora, antes de darmos início à estratégia, confira algumas explicações que serão bem úteis, ampliando ainda mais suas chances de sobrevivência.

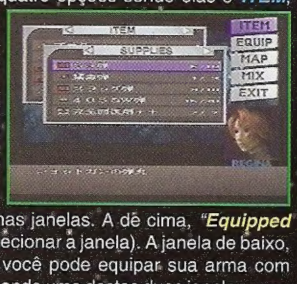
LISTA DE COMANDOS

□ ou ○ ..... Ação (abrir portas, examinar, etc.)
X (pressionado) ..... Correr
△ ..... Abrir inventário
R1 ..... Empunhar arma
□ ou ○ ..... Atirar (mantenha R1 pressioando)
R2 ..... Rotacionar 180º
↑ ..... Andar para frente
↓ ..... Andar para trás
← ..... Virar para esquerda
→ ..... Virar para direita
Select ..... Options
Start ..... Pausar

Obs.: Você pode andar com a arma empunhada, fazendo com que Regina ande mais lentamente.

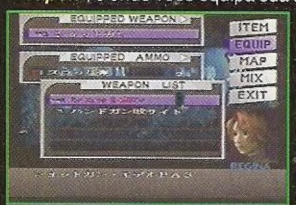
O INVENTÁRIO

Uma das coisas que você não pode deixar de conhecer muito bem, é o inventário. Você o usara constantemente ao decorrer da aventura, tanto para consultar mapas, itens, armas e etc. Ele pode ser acessível a qualquer momento, e nele você confere quatro opções sendo elas o ***ITEM***, ***EQUIP***, ***MAP*** e o ***MIX***.



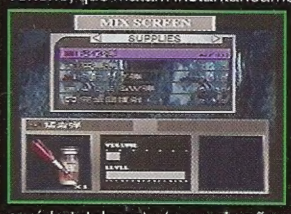
Dentro da opção *"**ITEM**"*, haverá uma outra janela, nomeada *"**Supplies**"*, onde você confere seu estoque de acessórios como medkits e munições. Na lista de itens, você confere chaves, disquetes e tudo que foi coletado e que tem como finalidade, abrir portas e acessar computadores. Para trocar de janela, basta você apertar para ↑; caso mova para a →, você acessará a outra parte da janela.

Na opção ***Equip***, você poderá trocar / recarregar suas armas e munições. Dentro desta opção, você terá duas pequenas janelas. A de cima, *"**Equipped Weapon**"*, é onde você equipa sua arma (aperte ○ ou □ para selecionar a janela). A janela de baixo, *"**Equipped Ammo**"*, é onde você pode equipar sua arma com munição apropriada. Selecionando uma destas duas janelas, uma terceira surgirá (Weapon / Ammo List) mostrando a quantidade de munição ou armas que você possui. Para equipar a arma / munição, basta selecioná-la e confirmar (aperte ○ ou □ para ambos). É nesta opção, também, que você poderá dar upgrades em suas armas, melhorando-as ainda mais ou tornando-as mais potentes em relação ao dano causado. Depois que você pegar uma peça que pode ser encaixada na arma (maiores detalhes na estratégia), basta estar com a arma equipada, então selecione a janela e na lista a seguir, escolha a peça coletada (ela estará com formato de uma ferramenta) e confirme para que ela se una com a arma.



A opção *"**MAP**"*, como já diz o nome, serve apenas para saber sua localização através dos mapas ("grandes explicações..."). Haverá uma pequena legenda do lado direito da tela, mostrando dois quadrados de cores diferentes, e uma letra "**S**". Começando pela letra, este "**S**" indica locais, ***Save Room***, onde você poderá salvar seu progresso ao sair de dentro da sala. O quadrado vermelho, na legenda, indica locais onde você deve ir ou portas que podem ser abertas (ao ver alguma porta piscando no mapa, significa que ela pode ser acessível). Já o quadrado azul, indica sua localização atual. Um pouco mais acima, você confere o nome do bloco / andar no qual você se encontra, enquanto do lado esquerdo há uma bússola para orientação.

Entrando na opção *"**MIX**"*, você poderá fazer misturas de itens, podendo fazer itens de cura máxima e até munição extra. Devido a escasses de munição, você será obrigado a produzir dardos com doses de anestésicos que podem derrubar bichos por alguns segundos ou minutos. É possível produzi também doses de veneno, que matam instantaneamente. Abaixo da janela de itens, há um outra maior.



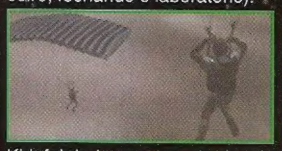
Do lado esquerdo desta janela, será mostrado o item que você acabou de selecionar, e do outro lado você confere o segundo item escolhido. Entre estes dois, haverá duas barras de marcação (enquanto no fundo será mostrado o resultado: o novo item), sendo que a de cima mede o *"**VOLUME**"* (quantidade) e a de baixo o *"**LEVEL**"* (efeito). Caso você misture medkits entre si, e a barra de level chegar ao máximo, o item que você criou pode curá-lo totalmente (caso ele não seja utilizável quando se está morrendo, ele pode ser um item que não deixa você morrer. Bem, na verdade você acaba morrendo, mas não usará continues e voltará um pouco antes do ponto em que morreu!). Para criar dardos anestésicos, ou mesmo veneno, basta misturar frascos encontrados (é possível misturar medikits de diferentes finalidades com estes frascos para obter novos tipos de dardos, basta ver o resultado na janela, entre os dois itens misturados...). É possível misturar dardos prontos com medkits e o resultado final pode ser um medkit ou um dardo ainda mais poderoso ou em maior quantidade. ***OBS:** Dentro das opções **ITEM** e **MIX**, ao selecionar um item , três opções vão aparecer juntas. A primeiro serve para equipar / usar o item, a segunda serve para visualizar e a terceira serve para sair. Dentro do **EQUIP**, apenas as duas primeiras opções (equipar e visualizar) vão aparecer quando se seleciona o item.*

"MEDIDAS DESESPERADAS!"

De vez em quando, você poderá ser agarrado por algum dinossauro e para se livrar dele você deve apertar □ ou ○ rapidamente (ficar colocando para um dos lados ajuda também...). Mas não é só, em determinados locais, haverá as cenas de perigo, ***DANGER***, que também necessitam de uma resposta rápida para se livrar, antes que o pior aconteça. Caso você não reaja durante uma destas situações, Regina morrerá.

ESTRATÉGIA

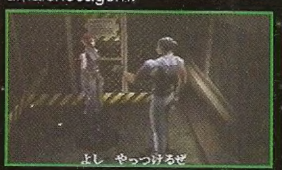
Em uma pequena ilha, um novo tipo de armamento está sendo desenvolvido secretamente. Tudo se volta para uma única pessoa: Dr. Kirk (um cientista que propôs o uso de energia limpa, mas o governo rejeita o suporte financeiro, fechando o laboratório).



Kirk foi dado como morto depois de uma explosão durante um de seus experimentos, três anos atrás. Um agente secreto, Tom, infiltrou-se entre a equipe de cientistas para desviar informações. Ele solicita uma ação rápido para evitar que algum problema ainda maior aconteça. Gail, Rick, Cooper e Regina, foram enviados até a ilha. Depois que todos chegam em terra firme, Gail decide continuar com a missão.

Regina pergunta sobre Cooper, que caiu em algum lugar na mata fechada. Gail decide seguir assim mesmo. Em algum lugar da mata fechada, Cooper ouve pequenos estrondos, como se fossem mini-terremotos se aproximando aos poucos. Olhando para a densa mata adiante, o pequeno estrondo parece chegar perto, cada vez mais. A mata começa a cair, abrindo caminho para algo gigantesco, é então que Cooper corre em disparada pelo meio do mato. Um Tyrannosaurus Rex aproxima-se, pegando sua presa indefesa.

Longe da mata, Gail Rick e Regina preparam-se para invadir a área suspeita e tirar a limpo toda a história. Gail diz que este é o primeiro checkpoint, Rick faz um comentário, mas Gail não dá a mínima e vai até o portão, que está aberto. Ele manda Rick e Regina esperarem enquanto faz uma checagem.



Após a saída de Gail, Rick faz mais um comentário com Regina,

pouco depois Gail manda o sinal. Do outro lado, Rick fala que vai localizar a sala de controle de segurança. Ele entrará em contato com Regina depois. Agora você passa a controlar a gata. Um pouco mais adiante, vire à esquerda e Gail vai falar com você.

Ele vai mostrar vestígios de sangue. Após o sermão sobre o que pôde ter acontecido, ele fala para você tomar cuidado enquanto investigar a região.

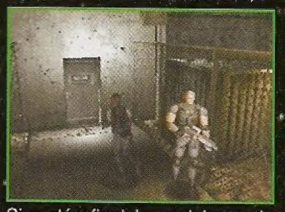
Siga para o outro lado, atrás de Gail. Haverá uma caixa solitária encostada na parede. Empurre-a e você pegará um kit (uma base para misturas). Agora vá até Gail e entre pela porta dupla do galpão, lá dentro você poderá pegar uma chave na estante de metal (ao fundo, do lado esquerdo). Do lado direito, você pode pegar, depois de empurrar uma outra estante de metal,...

... uma caixa (foto), contendo um medkit. Saia do galpão e siga para a porta por onde Gail, Rick e você entraram.

Rick vai entrar em contato , dizendo que conseguiu chegar até a sala de controle, mas a situação não é das melhores. Regina pergunta o que ouve, mas Rick diz apenas que não tem a menor idéia do que aconteceu. Gail também está na escuta, enquanto Rick fala que precisa de energia para reativar os elevadores e checar o sistema, ou seja, é preciso ligar o gerador de energia.

Gail chega silencioso e Regina pergunta o que ele está fazendo aí. Ele fala que escutou a conversa, Regina entrega as chaves, e Gail segue na linha de frente. Siga-o, do outro lado, siga para o portão do lado direito de Regina.

Durante o caminho, Gail encontra um corpo totalmente mutilado. "Nojeto", diz Regina, e analisando melhor o dano causado, ela percebe que isso não foi feito por nenhum animal selvagem comum. Sem abalar-se muito, Gail apenas fala para seguir adiante. Mas antes de prosseguir, examine o corpo do indivíduo para pegar um frasco com anestésico (que servirá para misturar com outros).



Siga até o final do caminho, onde Gail estará parado. Vá diretamente para a porta adiante, para chegar até o gerador de força.

Do outro lado do gerador, há um painel com uma seqüência de Plugs a ser encaixados numa ordem (seu primeiro puzzle). Olhe as alavancas ao lado e iguale os Plugs de acordo com as cores das alavancas. Encoste na tela dos Plugs e acesse-a (aperte o botão de ação),...

... quatro opções aparecerão. Da esquerda para a direita, apenas as três primeiras vão mexer os Plugs, enquanto a quarta opção serve para sair (ou aperte **X**). A primeira opção serve para trocar os dois primeiros Plugs de lugar, a segundo serve para mudar o segundo e o terceiro Plug de lugar (entre si), enquanto a terceira serve para mudar o terceiro Plug e o quatro Plug. Encaixe os Plugs na ordem de cores: **Vermelho**, **Azul**, **Verde** e **Branco**. Caso queira algo mais direto, acione as opções, da esquerda para a direita, na seguinte ordem: 3ª, 3ª e 2ª.

Agora vá para o painel de alavancas e acione-as para restaurar a energia. Agora vá para o lado de fora, mas alguns gritos e sons de tiro vão ser ouvidos por Regina, que já pensa em Gail.

Do lado de fora há apenas um rastro de sangue, e um barulho alerta Regina que sai com sua arma empunhada. Ela vai diretamente para o buraco a grade, imaginando que Gail tenha caindo ou tentado escapar. Mas do outro lado só há um penhasco.

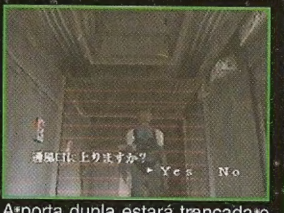
Enquanto ela chama por Gail, sem nenhuma resposta, alguma coisa escuta o chamado de Regina, vindo diretamente a ela na seqüência. Um Velociraptor dispara por cima das caixas em sua direção.

Mesmo estando cara a cara com o raptor, não é muito eficaz gastar toda sua munição contra ele agora. Simplesmente siga o rastro de sangue (foto) e vá em direção ao portão.

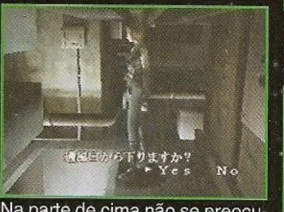
Não pare por nada, o raptor vai disparar atrás de você, mas se você entrar pelo portão, estará a salvo... Por pouco tempo. Do outro lado, Regina vai olhar bem para ao bicho, que pula por cima da cerca e parte novamente para cima. Entre pelo portão ao lado e ele tentará pular novamente e desistirá depois de uma tentativa. Após este momento de pânico, Rick entra em contato comunicando boas notícias (ele conseguiu entra no sistema de controle). Regina o interrompe para dizer que perdeu Gail, mas Rick não parece acreditar.

E para completar, Regina fala que foi perseguida e atacada por um dinossauro, mas Rick pensa que é brincadeira e faz umas gracinhas. Ela insiste e mesmo assim Rick não cai nessa, então ele pede para que ela siga para a sala de controle. O mapa vai mostra o local para você, então siga pelo mesmo caminho que Rick seguiu quando ele foi para a dita sala de controle. Entre pela porta adiante e siga pelo corredor...

... onde, na curva, Regina escuta um barulho nada amigável. Tomando o controle sobre ela novamente, siga pelo corredor.



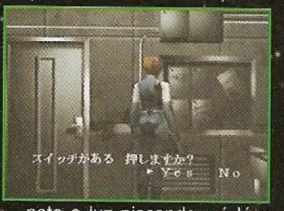
A porta dupla estará trancada e mais adiante você chega até uma porta, protegida por uma parede de raio laser. Mas Regina vê a tampa do tudo de ventilação no chão e uma corda; dê "Yes" e ela subirá.



Na parte de cima não se preocupe com o perigo, você estará livre dele por enquanto. Seguindo pelo duto, você chegará em uma outra tampa aberta, no meio do caminho, desça por ela. ***Obs.:*** Não vá para o final do duto de ventilação.

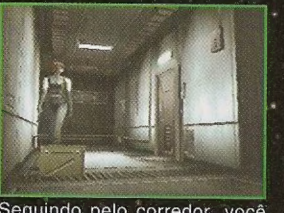
Depois que descer, siga para a porta atrás de você. Ela conduzirá até a primeira Save Room do jogo.

Nela, logo ao seu lado, você pegará a Shotgun (a caixa branca). Ao pegá-la, já a deixe equipada e pegue o DDK (H) em cima do móvel ao lado da caixa (é uma espécie de disquete que serve para abrir portas através de códigos). Na caixa ao lado do DDK, você pega um fusível (que explicaremos mais adiante). Ao lado da porta, do outro da sala,...



... note a luz piscando, vá lá e acione-a para ligar o computador. Mexendo no mesmo, haverá uma pequena explicação sobre o DDK. Mas ignorando isso, entre na saleta ao lado do computador, para pegar uma medalha ao lado do corpo. Na medalha estará gravado *LEO*. Há um cofre mais adiante, ignore-o e volte para o corredor por onde você desceu.

Ao sair, a opção de Save aparecerá, escolha o Memory Card desejado e salve seu progresso.



Seguindo pelo corredor, você chegará a uma porta e uma caixa mais adiante. Pegue a caixa que contém munição para sua Handgun. Note que na parede há um quadro verde. Lembra daquele fusível que você pegou? Ele será usado para abrir este quadro verde, na parede (existem outros, de cores diferentes, espalhados). Esta é a **E-box**, ela servirá para guardar ou pegar itens. Ignore-a por enquanto, pois você precisa de uma certa quantidade de fusíveis.

Entrando pela porta vista a pouco, você verá Rick no computador. Regina e ele conversam sobre o sistema do computador. Ele vira para ela e pergunta o que exatamente aconteceu com Gail. Novamente Regina fala novamente sobre o ocorrido, pouco depois ela mexe no computador e não consegue resposta.

Rick menciona que não adiantaria muito, pois precisaria de mais força para botar os outros munitores, Regina completa dizendo que tem de acionar a força de outro gerador. Depois da conversa, Rick volta ao trabalho e então, siga para porta e saia. Rick faz um comentário para si mesmo, então Regina sairá.

Novamente no corredor, siga para sala de Save Room. Siga direto para a porta adiante e salve seu progresso novamente (se quiser). Do outro lado, Rick entra em contato com Regina, ele fala que vai desativar o sistema de segurança de raio laser.

Na seqüência, vire para a esquerda (de Regina) e siga diretamente para a porta, entrando em seguida. Esteja com a Shotgun em mãos, pois dentro da sala, quando você for para o outro lado da mesa, o raptor vai invadir e detonar a mesa.

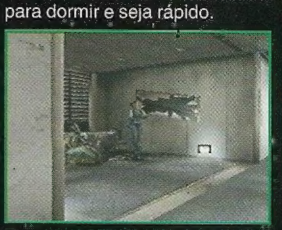
Pegue a caixa de munição e carregue a Shotgun (equipe a munição). Vá no Mix e misture os dardos pegos, com o frasco que você pegou no começo do jogo, para aumentar o efeito. Dê um tiro no bicho e ele vai despencar de sono. Aproveite a soneca do bicho para pegar outro DDK (H) em cima do armário de metal. Antes de sair, examine a pasta azul jogada ao chão, para saber o código do cofre.

Saia e entre novamente na sala do cofre, e então digite: **0375**. Dentro do cofre você pegará munição para a Shotgun (evite desperdícios no momento...) e uma chave. Volte para corredor, onde você viu o raptor, e siga para a direita (deixe o raio laser acionado por precaução).

Do outro lado da porta dupla, você chegará ao hall principal. Siga para a escada e, atrás dela, você poderá pegar mais uma caixa com mais um frasco para mistura.

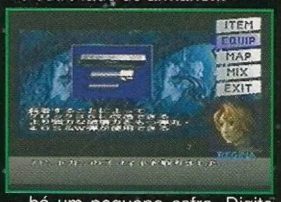
Pegando o frasco, suba pela escada e empurre a caixa (foto) para poder pegar mais um frasco. Vá no Mix e misture o líquido dos dois frascos para fazer mais dardos. Siga para a porta mais adiante e esteja com dardos tranqüilizantes em sua Shotgun. Do outro lado da porta, haverá mais um raptor.

Ignore todas as portas no momento e siga direto para o final do corredor (esquive-se do raptor) e entrando pela porta no final do mesmo. Dou lado de fora, entre pela porta ao lado. Na sala não há nada de bom, por enquanto, mas não deixe de examinar a pasta de arquivo amarelo no canto à direita. Lá você encontra um código e uma pequena explicação de como usar os DDKs. Feito isso, volte para o corredor, onde você viu o raptor. Bote o menino para dormir e seja rápido.



De frente para a porta dupla, não deixe de pegar uma caixa de munição para a Shotgun (foto). Agora siga para a porta dupla rente a este local e prepare mais um dardo tranqüilizante.

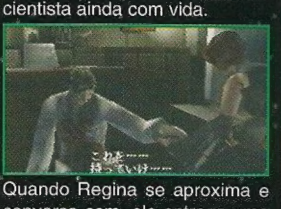
Dentro da sala, derrube o raptor e pegue uma caixa contendo mais dardos. Agora vá para a outra parte da sala e , ao lado do o armário de metal, haverá uma caixa contendo mais um frasco. Do outro lado do armário...



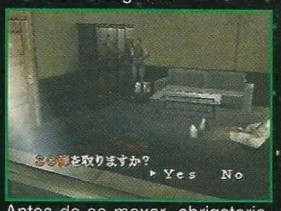
... há um pequeno cofre. Digite aqueles códigos (**7687**) que você viu na pasta de arquivo amarelo. Dentro você pega partes da Handgun. Equipe a arma e então equipe as partes a ela para melhorá-la. Fazendo tudo rápido, saia desta sala antes que os raptors acordem.

Do lado de fora, siga para esta porta (foto) e mexa no painel ao lado dela. Esta é a primeira porta na qual você usará os códigos do DDK. O painel desta porta é dotado de travas eletrônicas, acionadas por senha quando as duas chaves (os dois DDKs de mesma seqüência, ou seja, H no caso...). Entre a codificação da chave e o código, você deve identificar a password.

Apenas digite **HEAD**, para que a trava da porta seja aberta. Dentro da sala, você encontrará um cientista ainda com vida.



Quando Regina se aproxima e conversa com, ele entrega uma segunda medalha para ela, onde está gravado *SOL*. Regina pergunta para que servirá isso, mas o homem apenas fala que não sabe e morre em seguida.



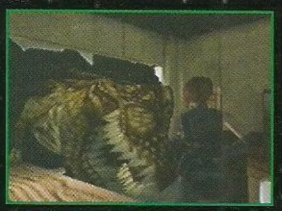
Antes de se mexer, obrigatoriamente equipe a Shotgun e recarregue-a com munição própria (a que está escrito SG). Perto da estante ao fundo, você pega mais uma caixa de munição.

Não tenha pressa em pegar as coisas, dê a volta pela parte de baixo (perto do vidro da janela) e vá até este pequeno mostruário com duas medalhas. Abra seu inventário e entre na opção Item e coloque para →, selecionando então a primeira medalha (ela vai estar definida por **I**, enquanto a segunda estará por **II**). Depois disso, três opções vão ser mostradas, sendo que as duas primeiras, da esquerda para a direita servem para você encaixar a medalha no lugar certo. Ao usar a primeira medalha, escolha a primeira opção. Quando usar a segunda medalha, escolha a segunda opção.

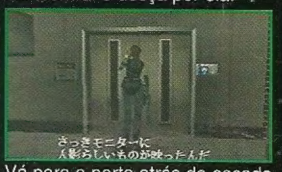
A seguir um cofre secreto será revelado e ele pede uma senha com seis dígitos. Lembra-se que na primeira medalha estava escrito *LEO* e na segunda estava escrito *SOL*? Virando as medalhas, você terá *037* e *705*. Basta mudar a ordem das medalhas para você ter o código: **705037.** Dentro você pegará um cartão com a letra "**L**" desenhada e que será usado mais tarde. Pegue o DDK (N) ao lado e vá para o fundo da tela.

Repentinamente, o gigantesco T-Rex arrebenta a janela, arremessando Regina para o fundo. Ele pega o corpo sem vida do cientista e faz uma boquinha. Agora adivinha que é a sobremesa?

Obs.: Caso o T-Rex consiga chegar em você, é Game Over direto!



Estando ao fundo da tela, com a Shotgun equipada e a munição própria para ela, empunhe a arma e atire no T-Rex quando ele tentar pegá-lo. Quando ele se afastar, não atire. Espere ele investir contra você para, então, para a ação dele. Depois de uns dois ou três tiros, ele vai dar um grito ensurdecedor. Depois dê mais uns dois ou três tiros, ele vai fugir (de estômago roncando...). Sobrevivendo, carregue a Shotgun com dardos e ignore o raptor do lado de fora da sala. Siga para a esquerda, rumo à escadaria do hall central e desça por ela.



Vá para a porta atrás da escada e Rick entrará em contato com você. Ele pede para você investigar uma sala que vai ser mostrada pelo mapa. Vá para a porta dupla do lado direito da tela (aquela que conduz até a Save Room).

Ao invés de entra pela porta da Save Room, siga para o final do corredor, ignorando o raptor ou botando-o para dormir. Desative o raio laser e acione-o novamente do outro lado. Entre pela porta do lado direito, que dá acesso até o banheiro.

Dentro, ao lado da porta você pega uma caixa contendo um medkit. Não há mais nada de interessante aqui, então suba pelo duto de ventilação. No final do corredor de ventilação haverá uma saída. Ao descer, venha para frente da tela e...

... você verá um rastro de sangue. Siga-o e no corpo rente a porta, examine-o para pegar um fuzível. ***Obs.:*** Neste corredor há um switch que, quando acionado, libera um gás branco. Existe um raptor vagando por perto, e se você acionar o switch, vai dexá-lo cego por alguns segundos.

Entre pela porta dupla ao lado, para chegar até uma sala cheia de computadores. Vá para o lado esquerdo (de Regina) e ande próxima a parede. Vá para o outro lado da sala e você poderá avistar uma caixa (foto) entre os computadores. Nela você pega um frasco de líquido vermelho. É com ele que você pode fazer dardos venenosos.

Em cima de um dos computadores do outro lado, você encontra uma chave. Pegue-a e a seguir...

... um raptor invade a sala pelo teto, atacando você em seguida. Agora você entra numa cena de Danger. Quando for pego, aperte o botão de ação o mais rápido que puder para se livrar do bicho.

Livrando-se, o raptor será metralhado por Gail, que não está morto. Gail faz perguntas, mas Regina não consegue explicar.

Antes de sair, um breve comentário sobre a ligação de um segundo gerador é dita, ou seja, Rick precisa de mais força na sala de controle. Depois do papo, saia desta sala e siga até a entrada no teto, mas não suba. Coloque o raptor, que vaga numa boa, para dormir ou fuja dele seguindo para o outro corredor que leva até uma porta antes do raio laser (foto).

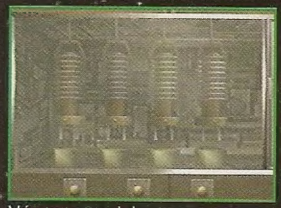
Ao entrar pela porta, haverá outro raptor perambulando. Ignore-o e corra até a porta dupla do outro lado da sala (foto).

Ela vai dar acesso ao corredor do começo do jogo. Siga para o lado esquerdo e saia pela porta no final.

Do lado de fora, vá para o lado do galpão, e passe batido por ele. Passe pelo lado escuro (lembra de onde você pegou o primeiro frasco do jogo?). Se você olha no mapa, notará uma porta piscando em vermelho. Venha até esta porta e abra-a. A caixa que você pega é aqui contém mais um frasco. Vá para o outro lado do ventilador, no chão, e desça pela escadaria.

Você acaba de chegar numa sala com outro gerador. Há uma porta que está trancada por dentro, passe por ela e pegue um Plug na caixa reserva (foto). Vá para o painel e no caminho, não deixe de empurrar o armário de metal para poder pegar um fusível.

Siga para o painel e encoste nele, no canto direito (perto da pequena porta), então abra seu inventário e selecione o Plug, na opção item. Você vai encaixá-lo no painel.



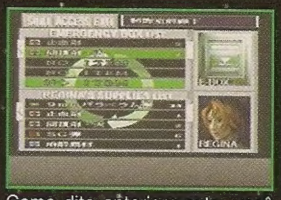
Vá um pouquinho para a esquerda e visualize o painel para poder mexer as peças. A ordem a ser feita aqui é Vermelha, Azul, Verde e Branco. Novamente, da esquerda para a direita, escolha 3ª, 2ª, 3ª, 1ª, 2ª e 3ª.

Com os Plugs em suas devidas posições, acione as alavancas para que o gerador seja ligado. Na seqüência, Rick entra em contato informando sobre uma emergência, sua presença na sala de controle é aguardada.

Mais uma vez o mapa se encarregará de mostrar o local no qual você precisa ir, (mas não ele não é tão necessário...). Suba pela escadaria novamente, e, do lado de fora, siga para a sala de controle.

Quando estiver neste corredor, esteja pronto para tudo. Na curva do corredor, uma nova cena de Danger vai ter início. Um raptor vai arregaçar a vidraça para tentar pegar Regina. Livre-se dele rapidamente e suba pelo duto de ar antes da porta.

Antes de entra na sala de comando, dê um save obrigatório e vá até a E-Box (foto). Agora você tem acesso livre nela.

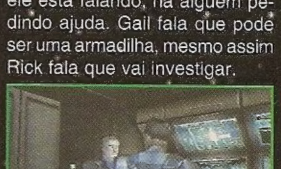


Como dito anteriormente, você pode pegar os itens dentro dela ou guardar os seus. É importante lembrar que muitos itens no inventário pode prejudicá-lo futuramente, pois a partir de agora haverá a necessidade de espaço para comportar mais itens que vão ser pegos no caminho. Leve apenas medkit, suas duas armas e munição para ambas. Entre na sala de controle para tomar sua primeira decisão.

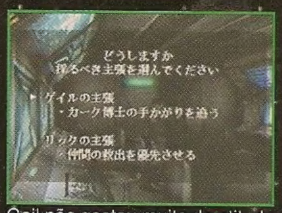
Ao entrar, Regina pergunta qual a emergência. Rick fala que Gail pretende seguir para a parte baixa do local, o subterrâneo. Gail pede para Rick abrir as portas que bloqueiam o caminho para os andares inferiores, e o comunicador de Regina toca misteriosamente. A gata ruiva comenta pensando em ser Cooper.

Rick confirma, pensando na possibilidade de ser realmente Cooper. Ele pergunta a Regina de onde veio o sinal, a gata fala que veio do lado de fora, do leste.

Rick levanta-se da cadeira e parte em direção à porta, mas Gail o para com um comentário de que a missão é prioridade e precisa investigar os andares inferiores. Rick, indignado, pergunta do que ele está falando, há alguém pedindo ajuda. Gail fala que pode ser uma armadilha, mesmo assim Rick fala que vai investigar.



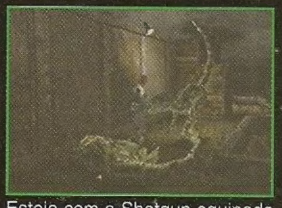
Gail pede para ele abrir a porta, Rick apenas obedece e segue para prestar socorro. Após ativar o sistema, Rick fala um pouco mais e vai embora.



Gail não gostou muito da atitude de Rick, e logo em seguida ele pede ajuda para investigar os andares baixos. Gail sai também e duas opções surgem para você decidir o caminho a seguir. Seguir Rick, ou seguir Gail. A primeira opção é para você seguir Gail e a segunda, logicamente, para seguir Rick. Escolha o caminho mais interessante, ou seja, a segunda opção (Rick).

O mapa indicará o lugar para o qual você deve seguir (que no caso é aquele, onde o jogo começa...). Suba pelo duto de ar e siga para o corredor onde você foi atacado pela última vez. Ao descer no corredor, ignore o raptor e, depois de sair do corredor, siga em linha reta para o portão adiante...

... e avistar Rick entrando por um outro portão, do outro lado da grade. Ande em linha reta para chegara até o portão seguinte e ter acesso à mesma área.



Esteja com a Shotgun equipada e carregada com dardos anestésicos. No caminho você vai encontrar dois raptors nada amigáveis (como Rick passou?), bote os dois para dormir e não deixe de pegar as duas caixas de munição (uma em cima da caixa ao lado da grade, e a outra adiante perto da pilha de caixas).

Passando pela pilha de caixas, haverá uma porta pela qual você poderá entrar. Do outro lado, uma cena vai acontecer, apresentando você ao Pterosaurus que des

ce num rasante contra Regina. Ele a pegará, fazendo com que a arma caia. Uma nova cena de Danger vai tomar seqüência, onde o bicho tentará jogá-lo contra a parede. Aperte rapidamente o botão de ação para escapar.

Quando livrar-se das garras do bicho, corra até a arma para pegá-la, neste meio tempo, procure esquivar-se das investidas aéreas que acontecerão (ande em zig-zag).

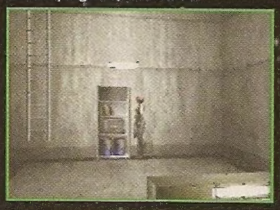
Pegando a arma, equipe-a e vire-se de frente para a parede na qual o bicho tentou esborrachá-lo. Do lado direito há uma porta. Antes de chegar até a porta, pegue um fuzível nestas caixas (foto), tomando o máximo de cuidado com os bichos (não tente derrubá-los, é um desperdício de munição).

Entrando na localidade, você encontrará Rick e um sobrevivente: Tom! Ele está muito machucado e quase sem forças para falar.

Mesmo assim Rick pede para ele contar o que aconteceu. Tom, dando pequenas pausas, e falando baixinho, diz que tudo ocorreu por causa de experimentos, com um tipo de energia estranha. Quase sem forças, ele entrega um DDK (L) para Regina, desmaiando em seguida. Rick diz que ele precisa de cuidados médicos imediatamente.

Retomando o controle sobre Regina, pegue outro DDK (L) em cima da banca e siga para a porta atrás de Rick. No pequeno corredor, você pode dar um update no seu mapa, que mostrará toda a área que você ainda não foi (a que está cinza). A seguir, siga até a outra porta no final do corredor.

Mais uma vez você estará exposto aos bichos voadores, seja rápido e esperto para não ser atingido. Siga para o lado esquerdo e entre pela porta, não esquecendo de pegar um medkit.

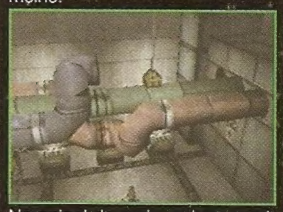


Ao descer pela escada, empurre o armário de metal para pegar um kit para ferimentos e o cartão B1, no canto da parede. Do outro lado desta sala, você encontra seis painéis que servem para regularizar a ordem de canos. É neles que você tem de resolver mais um puzzle. Vamos resolver por partes.

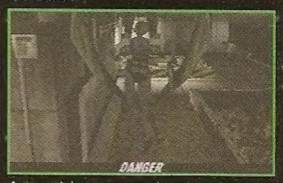
Primeiro vamos usar os painéis do lado esquerdo da tela (em relação à visão de cima, como mostra a foto). Nos três painéis, em cada um deles há três botões, **Azul**, **Vermelho** e **Verde**. Estando de frente para os três painéis do lado esquerdo da tela, vá primeiro no painel de baixo (lado esquerdo de Regina). Mexendo nele, quatro opção aparecerão, e apenas as três primeiras vão ser usadas. Da esquerda para a direita, neste painel do lado esquerdo, escolha a segunda opção, para descer o cano vermelho.

No painel do meio, ainda do lado esquerdo, acione a terceira opção para descer o cano verde. No terceiro painel, acione a terceira opção para descer o cano azul. A ordem ficará igual a da foto.

Agora vá para os três painéis do lado direito da tela, e comece pelo de cima (foto). Acione a segunda opção, para descer o cano vermelho.



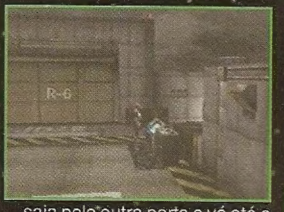
No painel do meio, acione a primeira opção para descer o cano verde. No terceiro painel, escolha a terceira opção para baixar o cano azul e restabelecer a força do local.



Ao subir a escada e sair pela porta, Regina vai dar uma olhada rápida e acaba sendo derrubada. Mais uma cena de Danger vai acontecer.

Aperte rapidamente o botão de ação para se livrar, ou é Game Over! O Pterosaurus vai direto para cima do ventilador, e ao se livrar de suas garras, ele será sugado e triturado pelas hélices gigantes (Hmm... Fatality?).

Depois da cena, siga, tomando cuidado, para onde está Rick e Tom. Chegando lá,...

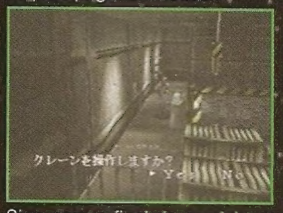


... saia pelo outra porta e vá até o painel do elevador de carga (foto). Ligue-o e em seguida volta até a sala onde está Rick e Tom novamente. Regina fala que ativou o sistema, Rick responde e sai carregando Tom, quase desmaiado.

No elevador, Rick volta a comentar sobre a possibilidade de haver um dinossauro, não acreditando muito. Regina apenas fala que lhe disse (mas ele não acreditou...).

Saindo do elevador, os três chegam em um galpão cheio de caixas bloqueando o caminho. Regina pensa em um jeito de passar e acaba vendo a solução.

Rick chame-lhe a atenção, dizendo que não há muito tempo a perder. Regina responde e você controla-a novamente. Suba pela escada de metal e empurre o armário para pegar um frasco.



Siga para o final do caminho e mexa no painel, usando o cartão B1 para ativar o guincho. Vamos um puzzle a ser resolvido. Ao acessar o painel,...

... você verá a opção de manobrar o guincho, sendo que elas se parecem com cartas. Cada uma tem uma direção e abaixo dela o número de espaços que o gancho se moverá. Abaixo das cartas, você tem a opção Start (começar), Exit (sair) e Clear (completo). Confira o que fazer. **1ª parte: ▲, ◀, ▼ e Hook**. Dê Start para executar o comando. **2ª parte: ▲, ◀ e Release. 3ª parte: ▲, ▼ e Hook**.

Agora que o caminho está livre para você seguir, saia do painel e vá até Rick e Tom. Rick pede a Regina para prosseguir com a missão e deixar o resto com ele. Antes de sair, Rick ainda fala para pedir a Gail que venha encontrá-lo no andar de baixo.

Siga pelo caminho aberto, por entre as caixas, e ignore o corpo estraçalhado. Pegue a caixa com dardos e entre pela porta ao lado.

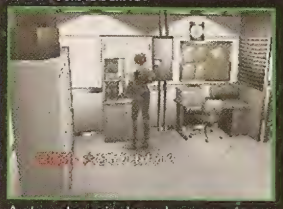
Enquanto isso, em outro lugar, Rick não percebe que um raptor está dormindo ao lado da cama. Tom fala para ele tomar cuidado e o empurra para o lado, empunha sua minimetralhadora, falando para o raptor pegar isso... A cena volta para Regina novamente.

Desative o raio laser e pegue a caixa no canto (um medkit), aproveite para destrancar a porta perto da caixa (ela conduzirá até a sala do segundo gerador). Volte para o corredor rente a porta e siga até o final dele. O caminho a seguir vai conduzí-lo até uma porta do lado esquerdo.

Ela dará acesso até um outro corredor, perto da sala de controle (na parte de baixo). Uma cena vai mostrar os pequenos Compsognathus tirando a barriga da miséria.

Eles não apresentam muito perigo, apenas ignore-os e siga até a porta um pouco mais ao lado do cadáver que está sendo devorado (foto).

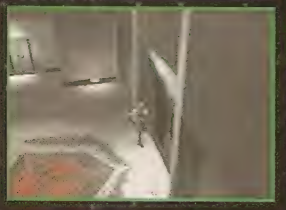
Ao entrar na sala, Regina vê Gail parado, olhando para o corpo de Tom. Regina o chama, mas ele apenas fala "ele está morto". Regina tenta consolar Rick, ele mexe a cabeça negativamente e diz que vai voltar para a sala de controle, e sai cabisbaixo.



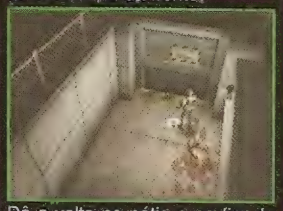
Antes de sair da sala, examine a mesa ao lado para pegar um cartão de identidade (ID), examine também a estante ao lado (foto) para pegar um medkit, examine novamente para pegar outro medkit. Na caixa, em cima da banca, ao lado da porta, você pode pegar um fusível. Salvar fica a seu critério. No corredor, vire à esquerda (de Regina) e siga até a escada. Subindo por ela, siga para o final do corredor.

Não vá pelo duto de ventilação, passe pela Save Room e saindo pela outra porta, ponha o raptor para dormir (caso você não tenha acabado com ele). Vá para o lado direito (de Regina) e siga até o raio laser. Desativando-o, siga para a porta no final do corredor. O cartão de identidade permitirá sua entrada.

Sobre a mesa central, você pega mais um DDK (E) e um scaner para digitais (a pasta amarela apenas explica como funciona o scaner). Ao lado da mesa você pega um fusível e ao fundo da sala, há uma outra E-Box. Misture itens, se possível, e colete o que achar necessário.



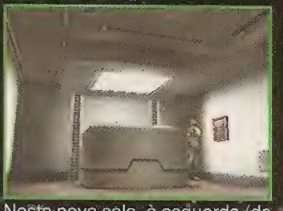
Saia da sala e siga até o fim do corredor. Ao chegar no hall principal, siga para a porta rente a frente da escada. Ela dará acesso até a área da frente.



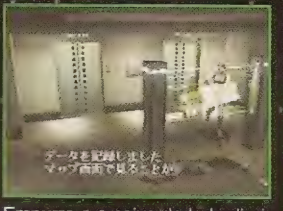
Dê a volta no pátio e no fim da caminho à esquerda, você encontra mais um corpo mutilado. Perto dele você pega munição para a Shotgun, no corpo você pega mais um DDK (N) e, examinando novamente, um frasco. Fique sobre o corpo e use o scaner para copiar as digitais do cadáver. Perto da porta, leia a carta para pegar um código de acesso.

Retorne até o hall principal e siga para a porta atrás da escada. Vá até o painel e você terá um novo password a descobrir.

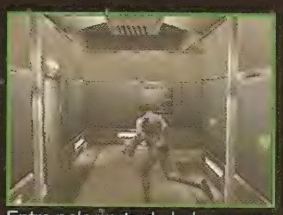
Não há muitas complicações para descobrir, mas como não há muito espaço, digite **NEWCOMER** e você poderá entrar.



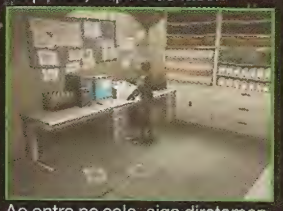
Nesta nova sala, à esquerda (de Regina) haverá uma E-Box e mais um fusível ao lado. À direita (de Regina), você encontra um corpo e uma caixa. Caso queira esvaziar um pouco do inventário, deixe alguns itens na E-Box.



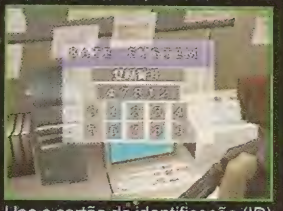
Empurre-a a caixa do lado direito, para pegar um frasco. No quadro de vidro perto do corpo, é mais uma parte do mapa; pegue-o para dar um update no seu mapa.



Entre pela porta do lado esquerdo, depois do corpo, e você voltará até este corredor (foto). Entre pela primeira porta ao lado esquerdo, depois do laser.



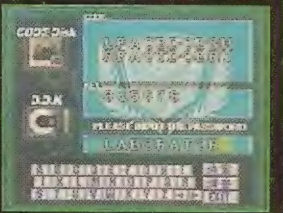
Ao entra na sala, siga diretamente para este computador.



Use o cartão de identificação (ID) para ter acesso. Digite **47812** (que você viu perto do corpo...) e uma tela com uma mensagem vai aparecer. Escolha "Yes", e o computador vai carregar o arquivo e comparar a password. A seguir, responda "Yes" novamente para carregar o segundo sistema.

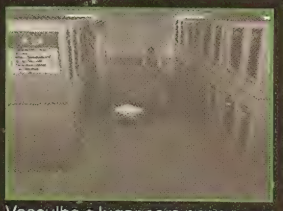
Retorne até a sala anterior e entre pelo elevador (foto), que agora estará em funcionamento.

Durante a descida, um raptor vai entrar no elevador e assim você entra em mais uma cena de Danger. Livre-se do bicho o quanto antes de ponha-o para dormir. Ao lado do elevador, há outro mapa para completo para mais um update. Sobre a banca, você pega um kit (de curativos) e...

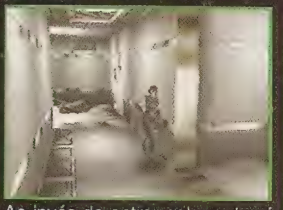


... no canto da sala, mais um frasco. Sobre a banca, você poderá ver uma pasta amarela que mostra a nova codificação das portas com códigos (cada letra equivalerá a um número), dê uma olhada e siga para a porta. Digite **LABORATORY** para ter acesso.

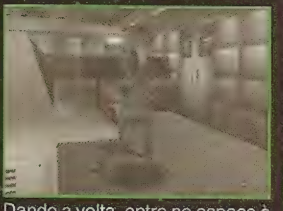
Vigiando o corredor a seguir, você terá dois raptors. Fique tranqüilo que há uma grade laser. Bote os bichos para dormir, ou mate-os, e siga para a porta dupla adiante. Entrando por ela, bote outro raptor para dormir.



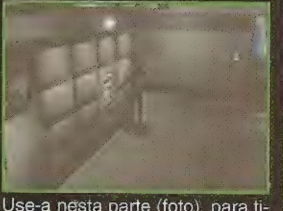
Vasculhe o lugar para pegar uma caixa branca, que contém partes da Handgun (dê um upgrade nela). Pegando-a, vá para a porta, do outro lado, e pegue a caixa que contém um medkit.



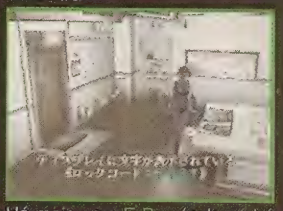
Ao invés de entrar pela porta aí perto, volte pela porta dupla e siga pelo lado direito da tela (foto). No caminho haverá outra grade laser e mais uma E-Box (caso precise de munição...). Entrando pela porta a seguir, você entra numa Save Room.



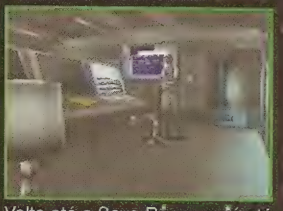
Dando a volta, entre no espaço à esquerda de Regina e examine uma bolsa preta em cima da cadeira (foto). Dentro dela você pega uma chave (ferramenta).



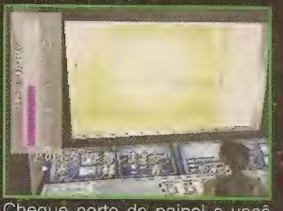
Use-a nesta parte (foto), para tirar a tampa e deixar um circuito exposto. Ele não serve no momento. Pegue a caixa perto da porta (um fusível) e entre por ela para chegar a um corredor (dê um save se quiser...). Passe pelo laser e siga até chegar em um outro, onde dois raptors estão isolados.



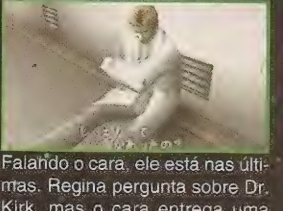
Há mais uma E-Box (nela só há itens para cura e ferimentos). Entre pela porta antes da curva do corredor. Dentro desta sala (foto), haverá outro DDK (E). Vá até o painel de luzes azuis, e saiba de um código. No armário ao lado, você pega outro fusível.



Volte até a Save Room, e vá até este computador (foto). Digite o código que você viu a pouco (**5037**) e uma porta se abre. Volte até a sala da qual saiu a pouco e entre pela porta perto do painel azulado (onde você viu o código usado a pouco).



Chegue perto do painel e você avistará uma sala amarelada e um indivíduo sentado. A sala está cheia de gás venenoso, e você precisa reduzir para poder entrar. Caso o level de veneno aumente, ou seja, você erre, o cara vai morrer. Acessando o painel, quatro opções vão aparecer, sendo que apenas as três primeiras serão usadas. Da esquerda para a direita, acesse as opções na seguinte ordem: **2ª**, **1ª**, **3ª**. ***Obs.:*** Não repita a mesma opção.

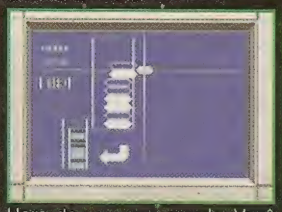


Falando o cara, ele está nas últimas. Regina pergunta sobre Dr. Kirk, mas o cara entrega uma chave com um número na lateral, e morre.

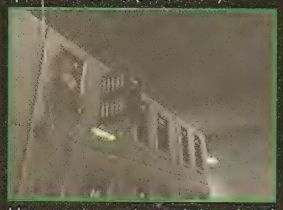
Examine o corpo dele novamente

para pegar mais uma chave. Ao tentar sair da sala, um raptor avança (cena de Danger). Ao livrar-se do raptor, e estiver do lado de fora da sala, vá até o painel e acione a 3ª opção (vingança...).

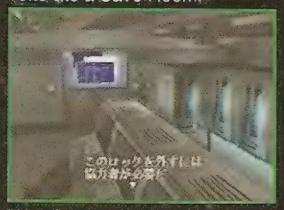
Retorne até a Save Room e dela saia pela outra porta. Siga pelo corredor e entre pela porta dupla (onde você deu um upgrade na arma). Vire à esquerda e mexa no painel (foto). Use o cartão para ter acesso, e digite o código escrito na lateral dele: **3695**.



Hora de um novo puzzle. Você deve deixar a barrinha igual a que está no canto inferior esquerdo (indicado pela seta). São oito peças, sendo quatro brancas. O cursor pega de duas em duas peças. De baixo para cima, pegue a **2ª** e a **3ª** peça (aperte ○ ou □), depois repita o mesmo procedimento (pegue a **2ª** e a **3ª** peça). Pegue outra vez as duas peças supracitadas. Depois pegue a **5ª** e a **6ª** peça (lembre-se que é de baixo para cima).

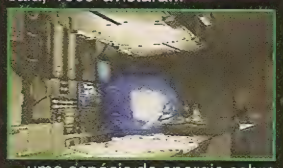


Um arquivo vai se abrir, vá até ele e use novamente o cartão com os números escritos, para abrir o arquivo. Aqui você pega o cartão R (você já tem o L), agora volte até a Save Room.

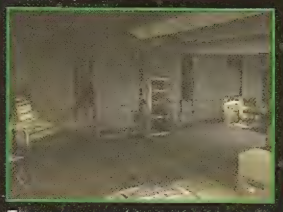


Vá até esta tela na parede (foto), e note que há uma máquina para cartão. Use um dos cartões, L ou R, e Regina chamará Gail para ajudá-la (é necessário duas pessoas passarem os cartões ao mesmo tempo).

Atrás da tela há uma nova porta com código. Vá no painel e digite **ENERGY** para entrar. Dentro da sala, você avistará...



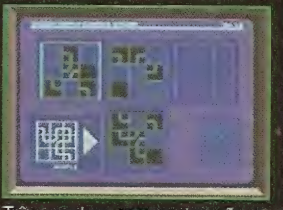
... uma espécie de energia sobre a mesa. Elas desaparecerá depois de alguns segundos (para acioná-la novamente, chegue no painel da mesa e acione as letras ***b, y, a***...). Você pega dardos ao lado da porta.



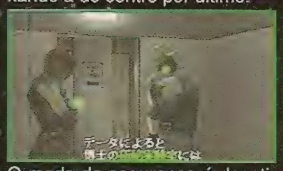
Empurre o armário para pegar uma caixa branca com parte da Shotgun (hora de dar um upgrade nela).

Saia da sala e Regina falará que Dr. Kirk não está aqui, o alarme é acionado e os dois ficam presos. Rick entra em contato e fala que logo estará aí. Neste meio tempo, cabe a você desativar o sistema de segurança.

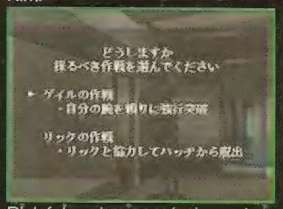
Vá até o painel (foto) que você abriu com a chave, e é hora de mais um puzzle. Este é simples, você deve deixar a figura igual a que está no canto inferior esquerdo (quase um quebra-cabeça...).



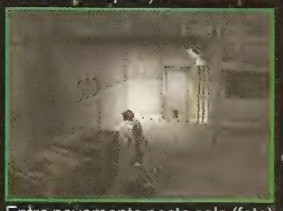
Três quadros com partes vão se soltar, selecione a da direita (□ ou ○) e coloque uma vez para →, encaixando-a no quatro abaixo (novamente □ ou ○). Selecione a do centro e coloque uma vez para →, e solte-a (X). Selecione a da esquerda e encaixe-a direto (não a rotacione), encaixando a do centro por último.



O modo de segurança é desativado. Gail entra em contato com Rick, comunicando o que ocorreu e dizendo que precisa sair quanto antes para encontrar Dr. Kirk.

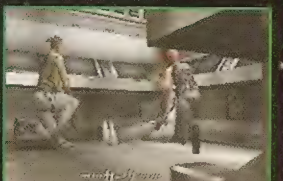


Rick fala sobre possíveis mudanças de planos, mas Gail não concorda e mais uma vez sobrou para você escolher se deve seguir o método de Gail ou o de Rick (escolha a segunda opção, é mais divertida e rápida).

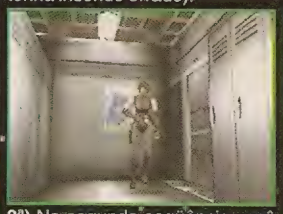


Entre novamente nesta sala (foto) e siga para o computador ao fundo. Acionando-o, você terá mais um puzzle para resolver e este é aleatório. Pegue papel e caneta e prepare-se.

Rick vai entrar em contato para auxiliá-lo, mas você só terá duas chances de resolver este puzzle. É necessário uma seqüência de códigos para abrir...

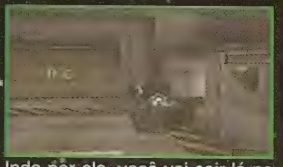


... a saída de emergência ao lado. Na tela, seis cartas vão aparecer, e aleatoreamente, uma letra será mostrada. **1ª)** Na primeira etapa, espere a letra aparecer e marque num papel. Nesta primeira parte, você terá cinco letras para inserir. Copie corretamente e insira em seguida para destravar a primeira tranca, escolhendo a poção OK ao lado (Back é para você voltar a carta, caso tenha inserido errado).



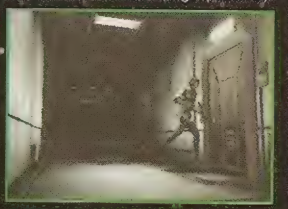
2ª) Na segunda seqüência você terá sete códigos, mas duas cartas vão virar ao mesmo tempo (mas só uma terá a letra. **3ª)** Na terceira seqüência você terá mais sete letras, seguindo o mesmo esquema da segunda seqüência (duas cartas viram, mas só um mostra a letra). **2ª)** Na quarta e última seqüência, todas as cartas vão virar ao mesmo tempo. Quando elas desvirarem, uma delas vai se atrasar (as demais letras vão ser assim também...). Copie com atenção!

Obtendo sucesso nas quatro seqüências, a saída de emergência se abrirá e você poderá prosseguir.

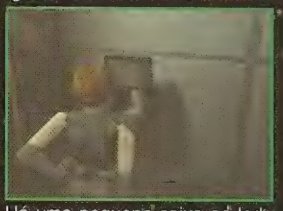


Indo por ela, você vai sair lá no galpão, e verá Dr. Kirk. Ela diz que veio para ajudá-lo, mas Gail chega em seguida e é mais "educado" (do tipo, faça o que mando!) com ele. Gail pede a Dr. Kirk a informação de onde é a sala de comunicação. Kirk protesta, pois não acabou suas experiências ainda e não pretende ir. Gail manda-o se calar e pergunta mais uma vez. Kirk fala está no 1F.

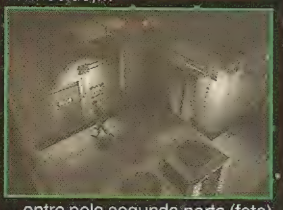
Gail sabe que Kirk tem um cartão de acesso, e o pede educadamente, mas Kirk fica calado. Com a arma em sua direção novamente, ele entrega o cartão. Gail então pede para Regina ir chamar o helicóptero, enquanto vai resolver alguns assuntos particulares com Dr. Kirk. O mapa vai mostrar a sala de controle (siga para lá).



Faça toda trajetória pela parte de baixo (faça aquele caminho que você fez para ajudar Rick e levar Tom até a sala onde ele foi morto). Suba pela escada no final do corredor (onde tem os pequenos dinossauros comendo...) e entre pela porta da sala de controle (foto). Vá até a porta do outro lado da sala, que é um elevador, e suba por ele até a sala de comunicação. Dentro da sala, você pega munição especial para Shotgun e há também uma E-Box.



Há uma pequena caixa ao lado da porta, do outro lado da sala. Mexa nela para pegar um cartão de acesso. Feito isso, destranque a porta ao lado e saia por ela. Seguindo pelo caminho, que já é conhecido,...

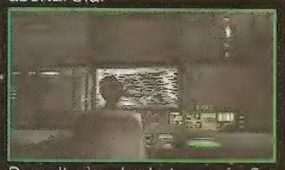


... entre pela segunda porta (foto) e use o cartão, que você acabou de pegar, em cima do aviso de Dnager (do lado esquerdo de Regina). Com o sistema ativado, uma antena de transmissão vai ser ligada e exposta. Agora você deve voltar até aquela porta, mas esteja com a Shotgun equipada e carregada com munição própria.

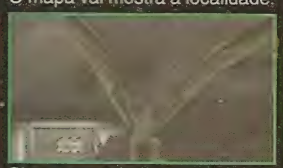
Do lado de fora, pequenos tremores vão chegando cada vez mais perto. Todas as portas se travam e Rick entra em contato perguntando o que está acontecendo. O T-Rex mostra a carinha linda e Regina fala que não é um bom momento paea conversar e as portas estão trancadas.

Ao sair correndo, o T-Rex dá uma cabeçada e Regina pula. Fique apertando o botã o mais rápido que puder, para se levantar, e saia em disparada para aquela porta no final do caminho. O T-Rex virá com tudo e caso ele o derrube, levante-se e continue sem parar para atirar. O menor erro aqui e você simplesmente vira presa fácil!

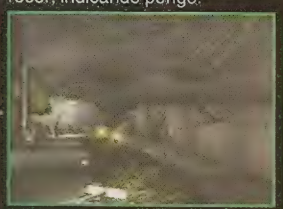
Como a porta está trancada, você deve aguentar até Rick dar um jeito. Fique encostado na porta e dê tiros de Shotgun toda vez que o bichão vier abucanhá-lo. Depois de alguns tiros, Rick entra em contato e diz que a porta está aberta. *Ufa!*



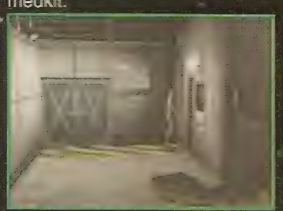
De volta à sala de transmissão, Regina entra em contato com o helicóptero que estava tentando pegar a freqüência. Regina fala que a missão está completa, que há apenas um sobrevivente, Dr. Kirk, e que e para ele, o piloto, se dirigir até o heliporto o quanto antes. Siga para o elevador e Rick entra em contato novamente perguntando qual a situação. Regina fala que está tudo pronto. Rick pede para ela se dirigir o mais rápido que puder para o heliporto. O mapa vai mostra a localidade.



Siga para o hall central e saia pela porta rente à escada. Do lado de fora um Pterosaurus vai aparecer, indicando perigo.

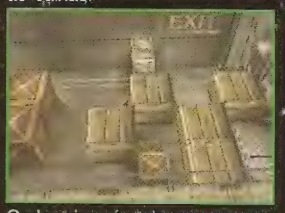


Seja rápido e preciso para chegar até a porta do lado direito (aquela perto do corpo). O bicho vai tentar investir contra você. Ao entrar pela porta, do lado esquerdo você pega uma caixa de medkit.

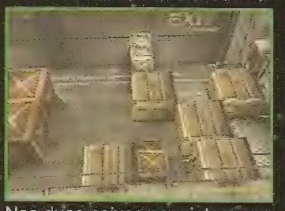


Seguindo pelo caminho adiante, não se assuste com os raptors. Apenas siga até o final do corredor e entre pela porta do lado direito (foto). Você está em um novo galpão. Suba pela escada de metal e siga pela parte de cima até o final do caminho.

Lá você pega uma nova arma (Grenade Launcher) e munição para a mesma ao lado. Desça pela escada novamente e siga para as caixas.

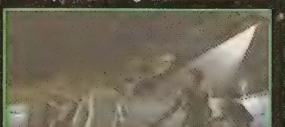


Cada caixa só pode ser empurrada apenas uma vez, então você deve abrir caminho (caso erre, saia do galpão e entre novamente). Ficando de frente para as duas caixas, empurre a que está do lado esquerdo (de Regina) para frente, depois empurre a caixa do lado direito para baixo (foto).



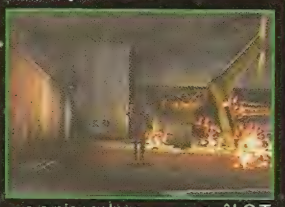
Nas duas caixas seguintes, empurre a caixa do lado direito (de Regina) para frente, e depois empurre a caixa do lado esquerdo para cima e caminho livre.

Pegue mais uma caixa de munição em cima da mezinha e entre pela porta dupla que dará acesso até o heliporto. Uma seqüência em CG segue, mostrando Rick e Dr. Kirk esperando o helicóptero. Regina pergunta onde está Gail. Rick responde que não sabe. O helicóptero chega...



... trazendo mais alguém indesejável. O T-Rex agora é o problema, o piloto não consegue acreditar no que vê e acaba perdendo o controle.

O T-Rex se incomoda com a luz forte nos olhos e acaba com o helicóptero, mordendo a esperança de todos e jogando-a no chão (literalmente). Dr. Kirk aproveita para fugir...



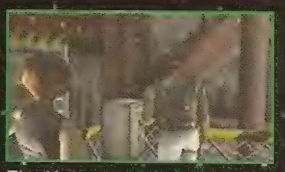
... e o pior sobrou para você! O T-Rex vai tentar pegá-lo a todo custo, fique dando voltas ao redor dos destroços do helicóptero.

Não desperdice munição com o T-Rex, aguente o máximo que puder e Rick vai chamar você. Siga para onde ele está e finalmente um pouco de segurança.

Agora que Kirk fugiu e o helicóptero está em destroços, Rick e Regina conversam sobre o que fazer. Durante a conversa, o elevador começa a balançar e acaba parando. Rick tenta ligá-lo, mas é em vão, os dois acabam descendo em uma nova área.

Do outro lado da porta, andando mais um pouco, as criaturas, "pé no saco", vão descer pelo amontoado de pedras. Ignore-os e siga pelo corredor ao lado. Entre pela primeira passagem do lado direito da tela (foto) e siga porta a dentro.

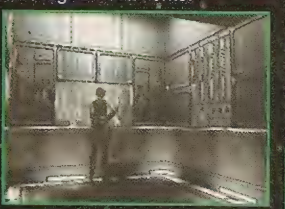
Dentro da sala bagunçada, siga para o outro lado do armário e pegue um cartão ao lado do corpo do cara (olha a cambada de bichinho chato aí!). No corpo você pode pegar um frasco. Fazendo a limpa por aqui, saia da sala e siga para o final do caminho, entrando pela porta no final do mesmo.



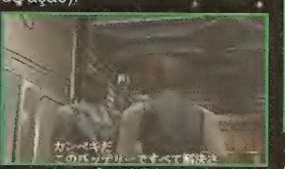
Ela dá acesso a outro elevador que Rick tenta fazer funcionar. Depois de tentar, o elevador funciona e acaba subindo para a área onde Tom foi encontrado. Regina pretende seguir para o heliporto subterrâneo, no andar B3, mas precisa encontrar Gail.

Eles descem juntos pelo grande elevador de carga, mas um blackout abala tudo, que cai numa escuridão. Pouco depois a força volta e Gail entra em contato. Regina pergunta se ele está no andar B3, ele fala que sim. Depois de um breve papo sobre o ocorrido, Gail vai procurar Kirk.

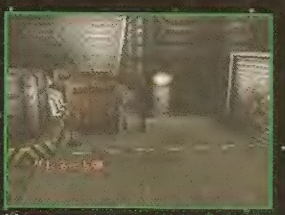
Chegando ao B3, o lugar está sem força! Rick olha para os Plugs, mas um deles está quebrado, não tendo chance de ligar a força. Agora você toma o comando sobre Regina novamente.



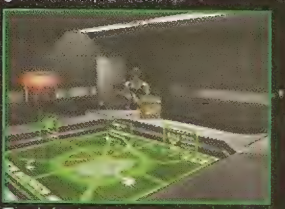
Entre pela porta, do lado esquerdo de Regina, ao fundo para chegar numa outra sala sem força. No final dela você encontra uma estante, empurre-a para pegar um frasco vermelho (bom para misturar com dardos). Volte até a divisa da sala e você chegará nesta parte (foto). Vá até o painel de Plugs e pegue um (aperte botão de ação).



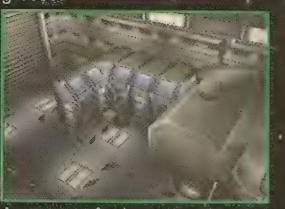
Pegando o Plug, saia da sala e volte até Rick. Fale com ele para que ele pegue o Plug e reative a força do lugar. Logo depois, Rick fala que vai para a sala do sistema de segurança, e você vasculha o lugar.



Momentaneamente siga-o e entre pela porta ao fundo (foto), mas não deixe de pegar munição para aquela sua nova arma. Do outro lado da porta, a sala vai ter duas caixas E-Box (uma vermelha e outra amarela). Sobre a mesa verde no meio da sala, você pegará o disquete B3 II.

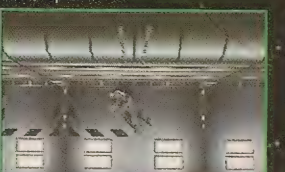


Também haverá munição especial para a Shotgun. Empurre a estante de metal para pegar um fusível, depois vá até Rick (não fale com ele) e pegue o disquete B3 I ao lado dele. Saia pelo outra porta desta sala e salve seu progresso.



Agora você chega numa sala cheia de tanques cargas de caminhão. Um pouco mais adiante você pega um kit (foto), siga para a esquerda e você verá um corpo (pelo menos parte dele...) junto com um item.

Quando Regina for para lá, ela uma criatura mais forte que o raptor, e tão perigoso quando o T-Rex, aparece...



... metendo você em mais uma cena de Danger (aperte rapidamente o botão de ação para escapar com vida). Não há necessidade de gastar qualquer tipo de munição com eles. Siga para a porta ao lado da escada para escapar dos bichos. Do lado de dentro você deve ser rápido para pegar o...

... último disquete B3 III e mais uma chave. Retorne rapidamente pela porta para escapar de outro bichão. Do lado de fora, silêncio absoluto. Suba pela escada ao lado e você chegará numa cabine de controle.

Chegue no painel da cabine e use o primeiro disquete B3, para ter acesso ao guincho. Para chegar ao pedaço do corpo, você precisa tirar os tanques do caminho. O padrão aqui é o mesmo daquele guincho anterior (no galpão), mudando somente a quantidade de espaços que o guincho se moverá. Sem demora, escolha os seguintes comandos. **1ª parte: ▲, Hook, ◀** e **Release**. Dê Start (no painel) para executar o comando. **2ª parte: ▲, ▶, Hook, ◀, ▼** e **Release**. **3ª parte: ▲, ▶, ▼** e **Hook**. **4ª parte: ▲, ◀, ▼** e **Release**. **5ª parte: ▶** e **Hook**.

Com o caminho livre, saia da cabine de operação, desça a escada, e siga para o corpo (foto) para pegar um DDK (W). Volte até a sala onde Rick ficou e saia pela outra porta.

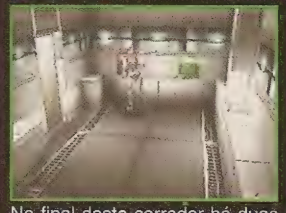
Volte até onde foi colocado o Plug e daí, siga pelo corredor do lado direito de Regina (estando de frente para onde o Plug foi colocado). A porta será aberta e você chegará numa sala com um mapa ao lado (pegue-o para dar um update no seu). Mais adiante você vê uma mulher estourada na parede (examine o corpo dela para pegar um fusível). Entre pela porta dupla ao lado do quadro do mapa, você vai sair num corredor verde...

... onde há mais dois daqueles bichos grandões. Equipe a Grenade Launcher (carregue-a) e acabe com eles. Entre pelo corredor ao lado para chegar numa escada e suba por ela.

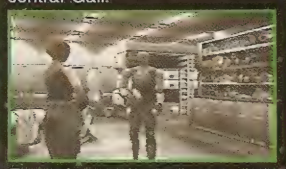
A escada dará acesso a um pequeno corredor. Equipe a Shotgun, pegue a caixa na curva do corredor (um frasco) e acabe com um raptor que vai aparecer. Entre pela porta adiante e você chegará numa sala com um alarme irritante (esta é a sala do raio-X).

Passando pela tela de raio-X, entre pela porta ao lado para chegar até esta sala. Pegue o DDK (S) sobre o computador e dê a volta pelo mesmo. Mexa nos computadores (foto) para desligar o alarme e a sala virar uma Save Room. Vá para o computador perto do corpo da mulher sentada na cadeira e dê uma fuçada por lá.

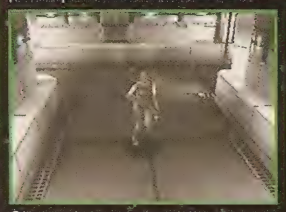
Pegue um cartão ao lado da mulher na cadeira e um fusível entre as duas pequenas caixas ao lado. Saia desta sala e volte pela mesma porta. Suba pelo duto de ar e, quando descer do outro lado, siga pelo corredor do lado esquerdo para pegar uma caixa com dardo no caminho.



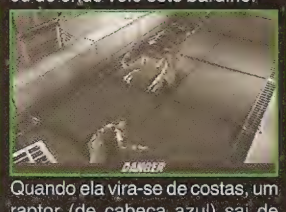
No final deste corredor há duas E-Box (uma verde e uma vermelha). Depois de fazer o que tem de fazer nas caixas (ou pelo menos em uma delas no momento), entre pela porta ao lado para encontrar Gail.



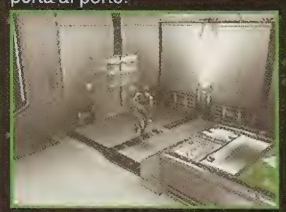
Ele está um pouco indignado, pois está procurando por Dr. Kirk. Depois que ele sair, vá para o armário grande (cheio de coisas, do lado direito da foto) para pegar um fusível. Não há nada para fazer aqui, então saia e siga para o ponto por onde você desceu.



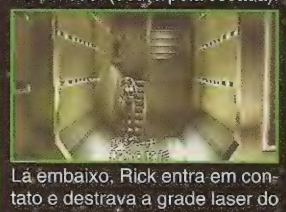
Siga pelo corredor adiante para pegar um cartão C no beiral do lado esquerdo de Regina. Neste momento ela escuta um barulho, e imediatamente ela procura quem ou de onde veio este barulho.



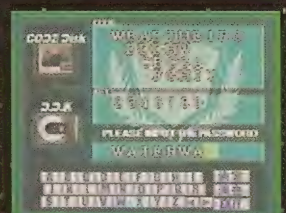
Quando ela vira-se de costas, um raptor (de cabeça azul) sai de debaixo da grade e joga a mina ao chão. Uma nova cena de Danger começa, levante-se rapidamente e acabe com ele rapidamente (este bicho é mais forte e agressivo que o raptor normal, e também um excelente cabeceador). Quando acabar com ele, pegue o cartão C e entre pela porta aí perto.



Pegue outro DDK (W) e saia da sala, não há nada para fazer no momento. Suba pelo duto de ar e, depois de descer, vá para o final do corredor (desça pela escada).



Lá embaixo, Rick entra em contato e destrava a grade laser do corredor. Você não pode entrar pela porta no final ainda, mas pode ir pegar a caixa com um fusível e dar uma olhada nas duas E-Box (uma verde e outra vermelha). Siga para o outro lado do corredor e entre.

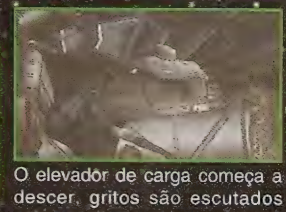


Dentro da sala (onde está a mulher estourada), siga até a porta (que tem uma placa onde está escrito PORT) e mais uma porta para digitar com password. Digite **WATERWAY** para passar. Do outro lado...

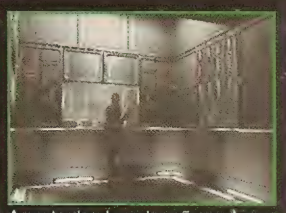
... haverá um cadáver onde você pode pegar um fuzível. Quando você for para o outro lado da sala, Rick vai entrar e começar a mexer no computador para ver se descobre alguma coisa. O transmissor na mão do cadáver começa a tocar, pedindo ajuda desesperadamente.

Depois da mensagem, Rick fala mais alguma coisa e Regina tem de ir ajudar o pessoal (mas antes pegue o cartão B2 ao lado. Ah! Esta também é uma Save Room). Volte até a sala anterior e entre por esta porta (foto), e...

... esteja com a Grenade ou Shotgun equipada (e carregada), para acabar com mais dois bichos no corredor. Depois que sair pela porta no final do corredor, siga até onde o Plug foi colocado (onde você e Rick desceram...).

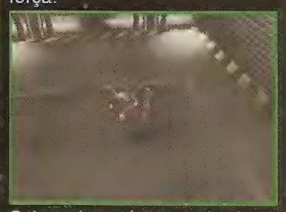


O elevador de carga começa a descer, gritos são escutados pelas caixas de som nos cantos. Quando o elevador para no B3, e a porta se abre, surpresa! O T-Rex invade o local e investe contra você, que escapa da morte e grandalhão toma um choque do gerador de força e desaba. A única coisa que se vê no elevador é o chão lavado com sangue...

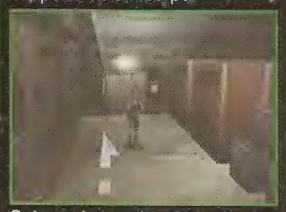


A porta do elevador não pode ser aberta por dentro, então encoste no painel dos Plugs e pegue novamente o Plug (aquele que Rick usou para lugar a força). Entre pela porta ao fundo da tela (aquela onde você havia pego o Plug...) e...

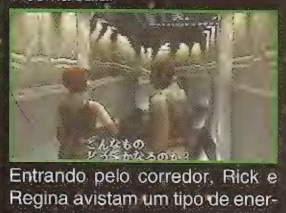
... ponha o Plug novamente aqui (foto). Agora você pode mexer aqui para ter força e poder abrir a porta do elevador. A ordem aqui é Vermelho, Azul, Verde e Branco. Aqui a ordem (em termos de comando) estará definida em **A, B, C** e **D**. Acione as seguintes letras: **A** e **C**. Depois coloque o Plug pela portinha ao lado (abra o inventário e use-o). A seguir é só acionar o painel ao lado e ligar á força.



Saia e siga até a pota do elevador (entre por ela). Não há sobreviventes, recolha o cartão PORT, um DDK (D) e um fuzível, cada um perto de um corpo.



Saia e siga mais uma vez para esta porta (foto). Retorne para a sala onde Rick ficou e lá Regina entregará um disquete que abrirá uma porta no corredor, nesta mesma sala.

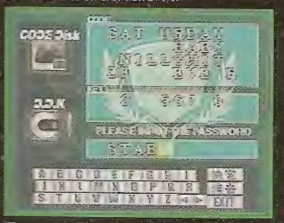


Entrando pelo corredor, Rick e Regina avistam um tipo de energia que bloqueia o caminho. Regina diz que é parecida com aquele foi vista no laboratório do Dr. Kirk. Rick analisa e joga uma moeda, que desaparece. Pouco depois eles se separam , Rick volta para

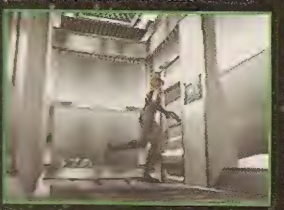
a sala e tentará desligar esta energia. Pegue o DDK (S) no corredor e siga até a sala do raio-X.

Ao invés de entrar por ela, suba pelo duto de ar e quando descer do outro lado, vá para a direita da tela e desligue o laser, ligando-o novamente do outro lado. Pegue o frasco na frente da porta e entre.

Dentro da sala você pegará mais um DDK (D) e, ao fundo, do lado direito da tela haverá um dino de cabeça azul fazendo alguma coisa. Acabe com ele para poder pegar mais um fusível. Agora saia da sala e suba pelo duto de ar novamente e, do outro lado, entre na sala do raio-X.

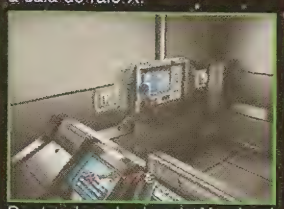


Entrando na sala, siga até o final do caminho para ter acesso a outra porta de password. Aqui você deve digitar **STABILIZER** para passar. No corredor a seguir, você passará por uma câmara de esterilização. No corredor seguinte, siga em linha reta e destranque a porta, volte e porta anterior e siga para o corredor do lado direito.



Haverá duas portas, uma que requer o cartão A, e uma outra no final, com password (foto).

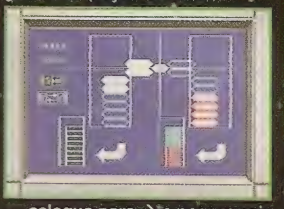
Nesta password você deve digitar **DOCTORKIRK** para ter acesso ao corredor seguinte. No corredor a seguir, você chega em uma nova porta com um painel ao lado. Mexa no painel para ver um código. Marque-o bem e volte até a sala do raio-X.



Dentro da sala do raio-X, vá até esta tela e de cada lado dela, existe um painel. Estando do lado direito da tela, use o cartão (um que está finalizado por **II**), e do lado direito use o outro (foto). Agora você tem acesso para mexer na tela. Um código será necessário, então digite **0392** para ter acesso a mais um puzzle.

Este é igual àquele que você fez a um tempo atrás, mas você precisa mistura e igualar cada figura (abaixo dos respectivos desafios). Do lado esquerdo da tela tem duas figuras (abaixo da escrita "Reset"...), escolha a primeira para mexer em figura por figura. Ainda são oito peças, mas para cada imagem. Começando pelo lado esquerdo, deixe igual a figura (lembre-se que o cursor pega de duas em duas peças, lembre-se de apertar ○ ou □ para pegar as peças). Pegue as seguintes peças, seguindo a ordem de baixo para cima, da figura da esquerda (de peças azuis e brancas): **2ª** e **3ª**, **4ª** e **5ª**, **2ª** e **3ª**, **3ª** e **4ª**, **4ª** e **5ª**, **4ª** e **5ª**.

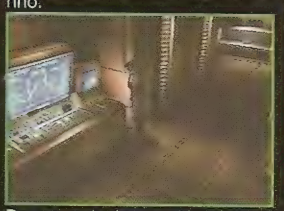
Agora coloque para →, e arrume as peças da figura da direita (de peças azuis e vermelhas): **1ª** e **2ª**, **6ª** e **7ª**, **1ª** e **2ª**, **1ª** e **2ª**, **5ª** e **6ª**, **3ª** e **4ª**, **4ª** e **5ª**, **4ª** e **5ª**. Agora que as peças estão separadas escolha a segunda figura (aquela embaixo da escrita Reset) e pegue duas peças brancas,...



... coloque para → e pegue mais duas peças azuis (da figura da direita) e automaticamente as peças serão trocadas. Repita o esquema, sempre trocando peças brancas pelas azuis, e a codificação vai permitir acesso livre para você.

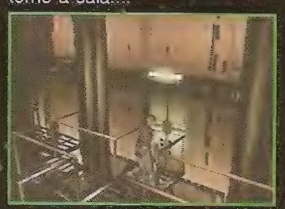
Agora volte até aquela porta onde o nome do Dr. Kirk foi usado. Encoste neste painel (foto) e abra seu inventário, no menu selecione o cartão **II** (que foi usado no painel a pouco) e a porta se abrirá. Na segunda porta adiante, use o cartão **I** para abri-la. No caminho a seguir você encontra uma caixa (nela há um frasco), agora siga para a porta no final do corredor.

Regina entra em contato dizendo que encontrou o gerador principal Rick diz para ligá-lo. Siga em frente e mexa no painel no meio do caminho (quando a visão ficar distante) para ativar uma plataforma. Ignore a plataforma e entre pela porta no final do caminho.



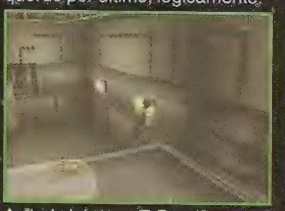
Desça pelo lance de escadas adiante e pegue cartão B. Vá para o fundo e empurre o armário para pegar um frasco atrás embaixo dele. Suba a escadaria novamente e vire à direita (de Regina).

Suba por aqui (foto) para pegar mais uma fusível, desça e contorne a sala....



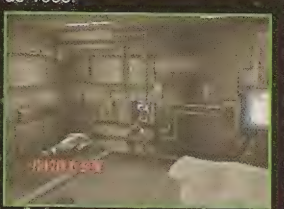
... entrando por esta porta. Do lado esquerdo haverá uma mulher desmaiada, mas ainda está viva. Mais adiante, há um quadro azul na parede, mexa nele para entra em mais um puzzle (quebra-cabeça).

Este é igual ao primeiro que você solucionou, mudando somente a ordem das peças. Selecione a peça do lado esquerdo (□ ou ○) e coloque uma vez para ←, e solte-a (**X**). Selecione a peça do centro e coloque uma vez para ←, e encaixe-a no quadro abaixo. Agora escolha a do lado direito e encaixe-a direto (não a rotacione), encaixando a do lado esquerdo por último, logicamente.

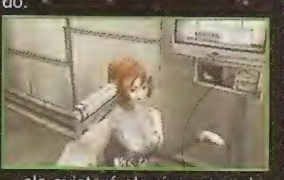


Ao lado há duas E-Box (uma vermelha e outra verde). Em cima da mesa ao lado, mexa na pasta amarela para saber de um código. Vá para o corredor ao fundo da tela e pegue munição especial para a Shotgun. Agora saia da sala e...

... mexa neste computador (foto) rente à porta pela qual acabou de sair. Com a força reativada, o modo de simulação vai entrar em ação, mas não chegará ao fim. Regina fica nervosa, espancando a máquina... O barulho de um disparo será ouvido na sala atrás de você.

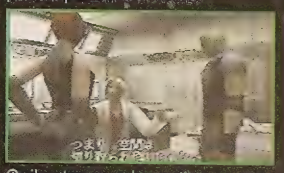


Entre novamente na sala e Regina verá a mulher morta. Examine o corpo para pegar uma carta com um código. Mais ao lado, use aquela máquina de copiar digitais para recolher as que ficaram marcadas com sangue. Vá para o corredor ao fundo da sala e um barulho da porta se abrindo será ouvido.

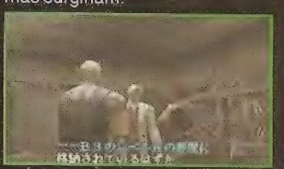


... ela avistará alguém correndo.

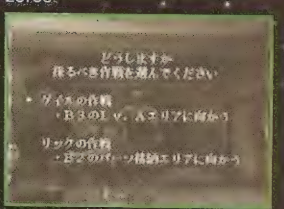
Quando ela parar diante da porta, entre e siga em frente. Dr. Kirk vai render Regina. Eles começam um bate papo, Regina o diz que estas criações não o levarão a nada. Kirk diz que aí está depositada a maior parte de sua vida, e formando um exército inteligente, não seria mais necessário se preocupar com a morte.



Gail entra na sala, e atira na arma de Kirk, pedindo para Rick vir. Não tendo alternativa, Kirk abre todo o jogo. Ele fala que descobriu um tipo de energia limpa a três anos atrás. Mas esta energia também permite que uma espécie de porta do tempo possa ser aberta para diferentes épocas. Depois de muitos experimentos, ele conseguiu abrir um portal e trazer criaturas de 65 milhões de anos atrás. Gail confirma, mas também haveria grandes problemas. Kirk protesta, tudo estaria sobre seu controle, mas Regina diz que seria uma questão de tempo para os dinossauros começarem a acabar com a população. Depois da comparação entre Deus e Diabo, Gail fala que terá de destruir tudo. Kirk fala que para fechar o portal é necessário destruir o gerador principal, sobrecarregando-o. Mas se a carga for muito forte e não seguir um padrão, um portal maior ainda seria aberto e aí sim grandes problemas surgiriam.

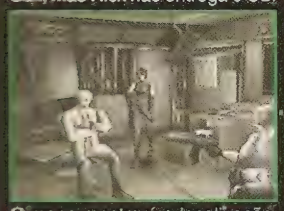


Gail fala que não há problemas em parar o gerador, e Regina pergunta como. Kirk diz que é necessário usar duas peças fundamentais. Gail o força a falar onde estão estas peças (no andar B3, atrás da porta de segurança A) e entrega o cartão A para Regina. Kirk é encaminhado para uma sala ao fundo, então Rick chega todos se programam para seus afazeres.

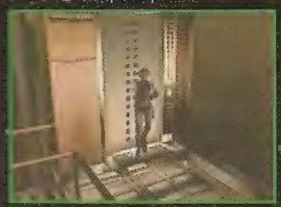


Gail ficará com o Dr. Kirk, Rick voltará para a sala de controle e Regina se encarregará do resto. Rick fala que o lugar está se infestando de dinossauros, e pede para pegar um CD de programação para caso de emergência. Gail diz que é ridículo, e que ela deve fazer o que eles conversa

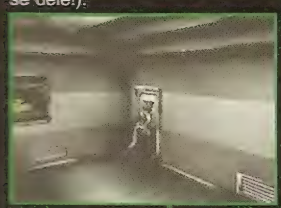
ram (andar B3, porta de segurança A). Mais uma escolha para você fazer, escolha a primeira opção, para seguir as ordens de Gail, mas Rick não entrega o CD.



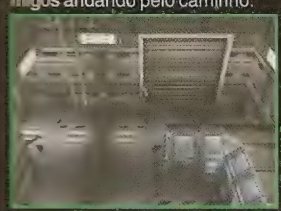
O mapa mostrará a localização. Quando se mexer, mexa nas caixas do lado esquerdo da tela (à direita de Regina) para pegar um fusível. Entre na saleta, onde está Kirk e Gail, para pegar uma caixa de medkit. Retornando à sala onde teve a sua escolha, entre pela porta que você avistar (no mesmo ponto onde Regina foi rendida). Atravesse a seguir em linha reta e entre pela porta.



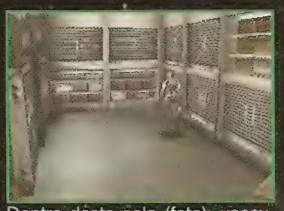
Na sala seguinte, siga para o outro lado e entre por esta porta (foto) ao lado da porta por onde você entrou e encontrou aquela mulher (que Kirk matou). Esta porta é um elevador, você vai sair na sala onde está aquela mulher estourada na parede. Um possível dinossauro pode entrar (livre-se dele!).



Entre por esta porta e siga para o fim do corredor. Para poupar explicações, siga até onde você viu o T-Rex pela última vez (depois que ele levou uma descarga elétrica). ***Obs.:*** Pode haver mais inimigos andando pelo caminho.

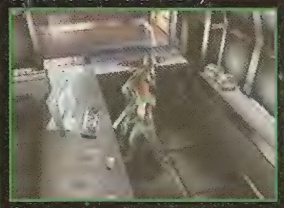


Chegando até onde o T-Rex está caído, dê a volta por ele e entre pela porta (onde você viu aqueles dinossauros mais fortes). Siga diretamente para esta porta (foto) ao lado da escada de metal. Aqui dentro, vire à direita e desative o raio laser, entre e ative novamente (caso haja um bicho aí dentro...).



Dentro desta sala (foto), vasculhe bem as prateleiras e você poderá pegar dois fusíveis e munição para a Grenade Launcher. Volte para o outro lado do raio laser e entre pela primeira porta A. Siga direto para o outro lado da sala e entre pela porta do lado direito.

Você entrará em uma sala fria, vá para o elevador do outro lado e suba por ele para chegar numa sala mais fria ainda. Vá para o outro lado desta sala fria e mexa nas pequenas cápsulas ao lado dos cilindros (foto). Elas vão se abrir e você poderá pegar duas peças, o Stabilizer e o Initializer. Desça novamente pelo elevador e faça todo caminho de volta até a sala do elevador (onde está aquela mulher estourada... Tá ficando chato falar isso!).



Chegando até a sala supracitada, siga para a sala de raio-X. Vá até o computador e use o ID (cartão de identidade) para ter acesso. O código a ser digitado aqui é **78814** (visto naquela pasta onde a mulher foi morta). Você pegou as digitais de Kirk perto da mulher que ele matou, que batem com o código e permite carregar o sistema. Responde "Yes" e quando acabar de mexer no computador, ao sair desta sala, saia pela porta do lado esquerdo. Passando pelo corredor de esterilização,...

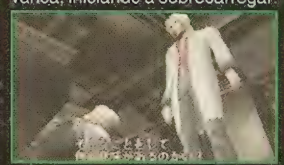
... vire à direita (no corredor seguinte) e entre pela porta de segurança A. Empurre o armário, do lado direito da tela, e você pega mais um fusível. Mexendo no switch escondido aí atrás, você ouve um papo e barulhos. Ignore isso, você não tem o CD de programação que Rick teria lhe dado.

Vá para o outro lado da sala e, no final do pequeno corredor, você encontrará uma caixa branca com partes da Shotgun (dê um upgrade). ***Obs.:*** Para dar um upgrade na Grenade Launcher, vá até aquela porta C, onde apareceu o primeiro raptor de cabeça azul (que saiu de debaixo da grade no chão). Entre na sala e vá para um armário com porta de vidro e insira o código **1281** para pegar partes da Grenade Launcher.

Vá até este computador (rente a para a porta onde aquela mulher foi morta por Dr. Kirk). O código de simulação se manterá em atividade constante. Vá para a sala do gerador principal (aquela onde você ligou a plataforma no meio do caminho... Lembranças!).

Siga até chegar a estas duas portas (foto), vire à direita e desça pelo elevador. Na parte de baixo, depois de passar pela parte elevada (que você sobe e desce pela escada), do lado esquerdo haverá uma caixa onde o Initializer deve ser inserido. Abra a caixa e coloque-o, seguindo para o computador do lado direito (fim do caminho). Pegue uma caixa (fusível) e acione o computador para acionar o simulador.

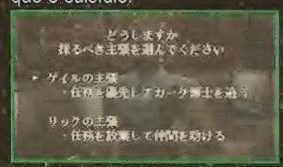
Volte até o elevador e, ao subir, siga até a plataforma e atravesse-a. Chegando aqui, mexa na caixa no canto da parede, ao lado do computador (como mostra a foto). Coloque o Stabilizer e acesse o computador ao lado para completar a seqüência. Tudo vai começar a tremer durante a atividade do computador. Regina sai correndo e chega até outro painel, Rick entra em contato dando informações. Regina baixa a alavanca, iniciando a sobrecarregar.



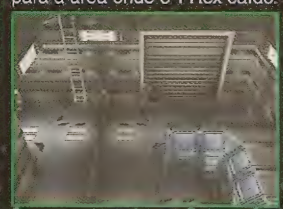
Na sala em que Gail vigia Dr. Kirk, tudo começa a tremer. Gail salva Kirk de ser esmagado por um tubo, mas Kirk não ajuda Gail, que levou a pior, e tenta fugir. Mesmo ferido, Gail joga um rastreador.

Controlando Regina, siga para a sala onde Gail está. Ao chegar lá, ele entrega o rastreador para Regina (no inventário, selecione-o e o use para ver a localização de Kirk). Regina levará Gail até a sala onde está Rick.

Chegando na sala, Rick está tentando desligar a força. Ele pergunta o que aconteceu a Gail, Regina apenas diz que Kirk fugiu. Indignado, Rick tenta mais uma vez e consegue desativar a força. Rick então fala para irem embora. Regina então pergunta sobre Kirk, Rick diz apenas que é um milagre estarem vivos, Gail fala que vai atrás de Kirk enquanto os outros se preparam. Rick diz que é suicídio.



Uma última decisão deve ser tomada, escolha a primeira opção. Gail partirá atrás de Dr. Kirk, pedindo apenas 30 minutos, se ele não chegar até este tempo, podem partir sem ele. Pouco depois, o mapa vai indicar a localização de Dr. Kirk. Saia da sala e siga para a área onde o T-Rex caído.

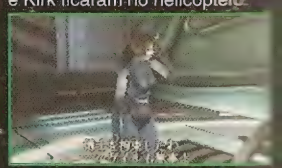


Passando por lá, você notará que ele não está mais. Entre pela porta do outro lado e depois entre por esta ao lado da escada de metal (de novo). Entre pela grande porta de level A. Do outro lado, entre na cabine da plataforma. Do outro lado,...

... entre pela pequena porta (foto). Do outro lado, indo mais adiante, você encontra o heliporto subterrâneo. Após ver o helicóptero, volte pela porta e suba na plataforma novamente (entrando na cabine).

De volta ao outro lado (não da vida), entre por esta grande porta ao lado da luz vermelha piscante (foto). Na área a seguir suba na outra plataforma e, do outro lado, siga para o fundo do lugar para pegar um frasco. Entre pela pequena porta perto da plataforma e você chegará perto da área onde estão Gail e Kirk.

Agora você tem de ir para o duto de ventilação, suba e desça do outro lado, e entre na sala do lado esquerdo (de Regina). Dentro da sala, Gail estará com Kirk em sua mira. Regina comunica que encontrou o heliporto, e assim poderão sair mais rápido. Regina leva Kirk, e Gail os seguem. Gail e Kirk ficaram no helicóptero.

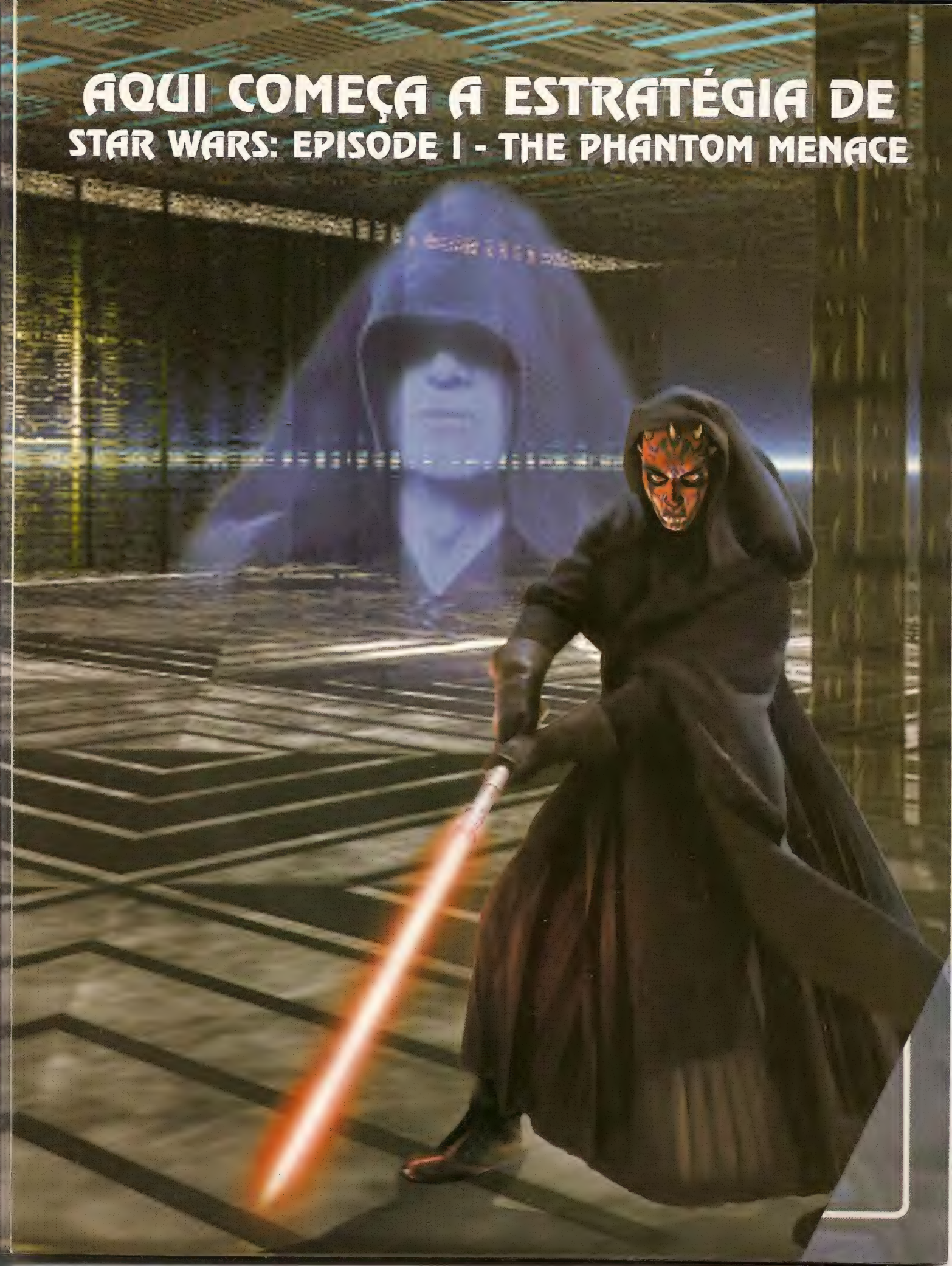


Regina entra em contato com Rick, comunicando-lhe que Kirk e Gail estão no helicóptero. Pouco depois, pegue a caixa branca perto do helicóptero. Com ela você pega um fusível e munição para a Grenade Launcher.

Ao fundo, você encontra uma Ink Box e mais um frasco. Recarregue seu life, equipe a Grenade Launcher (carregada) e volte até a porta por onde você chegou ao heliporto. Regina irá de plataforma até o outro lado para pegar Rick que veio acompanhado!

O bicho fica preso na porta por alguns segundos. O T-Rex correndo atrás de você. Use a Grenade Launcher equipada e atire quando ele chegar perto. O resto, o final completo, é com você.

AQUI COMEÇA A ESTRATÉGIA DE STAR WARS: EPISODE I - THE PHANTOM MENACE



STAR WARS
EPISODE I
THE PHANTOM MENACE

INTRODUÇÃO

Star Wars, The Phanton Menace é um maravilhoso action/ adventure (mais para action). O jogo rola no velho estilo "vista de cima" embora a visão possa ser mudada com um simples comando. Os primeiros níveis são muito fáceis e ajudam você a se acostumar com os movimentos do personagem. Esse "guia" é para a versão PC do game. Como é sabido ainda não liberaram a versão para os games, e não se sabe se haverá algo de diferente. Bom, desde que o guia oficial de estratégia diz que serve para ambos os casos, eu creio que não haverão diferenças.

Todo o necessário para completar o jogo está incluso aqui. As estratégias para vencer os chefes, matar droids de batalha e fazer outras coisas. As maneiras de batalhar serão diferentes, pois dependerão de com quem você falará, onde estará, das armas que utilizar e outras variantes. Todos os personagens devem completar certas ações comuns para passar uma fase. Mas o IA dos inimigos mostrará que o campo de batalha mudou. Lembre-se que este é o guia do que você pode fazer, mas no jogo, é por sua conta.

Manhas

Há muitas habilidades que você deverá aprender para ficar realmente bom. Você precisa aprender o salto duplo correndo (corre, pula e pula de novo no ar). Essa habilidade é vital para que você consiga pular sobre galhos e

cordas e para pular em plataformas e pilares. Você não conseguirá jogar se não aprender isso. Entendeu?

Você também precisa se acostumar com seu sabre de luz. Haverá horas em que somente ele servirá. Aprenda o movimento sobre a cabeça, o giro, e a técnica de pular e Atacar. Leia seu manual para maiores informações (se você tiver um). Você pode refletir os tiros laser. Qui-Gon e Obi-Wan movem seus sabres um pouco diferente. Aqui estão alguns movimentos especiais dos personagens; Quando você TOCA, você rapidamente toca uma das teclas. Quando você APERTA uma tecla, é como quando você normalmente aperta sua tecla. Quando você SEGURA uma tecla, quer dizer que você a aperta continuamente, sem tirar o dedo dela.

O ataque no pulo e o combo girando o sabre são bem legais. Quando você estiver preso num canto por um bando de droids o circle jerk é muito bom. Há um giro e um ataque parecido com o combo girando o sabre, mas você não se move. Aqui estão alguns dos ataques que Obi-Wan e Qui-Gon usam :

Normal slash- Aperte a tecla de ataque
Overhead slash- Toque a tecla de ataque
Forward slash- Segure para a frente+tecla de ataque (só apertar)
Retreating slash- Segure para trás +Aperte o ataque
Slash combo- Segure o ataque
Overhead slash combo- Toque ataque e então segure
Forward stepping combo- Segure para frente+ Segure ataque
Twirling saber combo- Segure para frente, toque o ataque e então segure o ataque.
Retreating slash combo- Segure para trás e segure ataque
Run slash- Corra para frente e aperte o ataque
Run double slash- Corra para a frente e toque o ataque
Run overhead slash- Corra+ toque o ataque e solte antes do próximo ataque
Run forward slash- Corra para a frente e segure ataque
Jumping attack- Pule e pressione ataque (aperte)
Jumping spin attack- Pule e segure ataque
Circle Jerk- Segure ataque+ Segure direita ou esquerda

Aqui estão alguns movimentos que Captain Panaka pode usar

Punch- Aperte ataque
Running punch- Corra+ aperte ataque
Punch-kick combo- Segure o ataque
Roundhouse punch-kick combo- Segure para frente+ Segure o ataque.

Não esqueça que você pode pular e saltar dependendo do personagem com o qual você está. Qui-Gon e Obi-Wan pode se desviar das rajadas, indo para a esquerda e direita. O Captain Panaka e a Rainha Amigdala podem saltar de lado a lado. Essa é uma tática animal para um grupo de inimigos.

A force push é uma arma conveniente as vezes, pois pode temporariamente estontear um inimigo (mas não por muito tempo). Tente usá-la quando você tiver a chance. Ela também é útil para tirar os inimigos das plataformas, mas apenas se estiverem no mesmo nível em que estiver. Se o inimigo estiver no topo de uma escada e você no começo, não dá.

Se o jogo rodar lento, tente desligar algumas coisas no Menu. O jogo não vai ficar tão bom mas ficará mais jogável.

Quando você estiver protegendo alguém, tenha cuidado para não se afastar deste alguém por muito tempo. Os inimigos podem surpreender.

As vezes, quando você cruzar uma linha invisível, o jogo dirá que o protegido morreu, mesmo que não hajam inimigos. Este é o jeito do jogo dizer que o protegido deve passar por aquela parte, colado em você.

Nas fases onde você protege um personagem, há certos check points no jogo, onde você irá parar automaticamente. Eles são relativamente calmos se você tiver limpado a área. Você também pode falar com o protegido quando parar.

Os destroyer droids (aqueles com escudos próprios) são um pé no saco. Eles possuem o som característico, assim dá para saber quando eles estão por perto. A maneira mais fácil de derrubá-los é usando um tiro duplo de proton. Eles são bem vulneráveis quando rolando para a direita depois de parar, pois os escudos estão baixos.

As vezes um protegido (não personagem jogável) pode providenciar cobertura para você. Eles podem derrubar destroyer droids ou outros droids. Você pode as vezes usar um soldado ou dois para lhe ajudarem na batalha. Fique de olhos e ouvidos abertos. Se eles gritarem ou tontearem, precisam de ajuda.

Se você vir um battle tank (tanque de guerra), evite-o a qualquer custo. Você pode as vezes derrubar um , mas não sem gastar muitas armas e munições. Não é necessário derrubá-los para ter-

minar a fase.

Truques :

Algumas pessoas não são Jedis e precisam, as vezes, de uma força. Então aqui estão os truques. A coisa é o seguinte : Os caras tiveram a infeliz idéia de limitar quantas vezes você pode usar os truques. Realmente inútil! Qual a graça de ser limitado nos truques. Diga-me. Bom! Aqui estão alguns truques úteis, outros não, uns divertidos e tal. Alguns não foram previamente testados, então é por sua conta.

Para colocar os códigos, aperte o Bakcspace no jogo. Então é só colocar os códigos.

give me life- full health (energia completa) 5 vezes
heal it up- full health, 5 vezes
i like to cheat- todas as armas e munições
iamqueen- joga com a Rainha
iampanaka- joga com o Panaka
iamquigon- joga com Qui-Gon
iamobi- joga com Obi-Wan
perfection- auto ataque
naughty naughty- visão pelos ombros
beyond cinema- tela em formato de carta
from above- visão de pássaro
slowmo- modo lento
gurshik- apresentação dos créditos
drop a beat- paredes móveis
i stink- a dificuldade vai para easy
i rule the world- dificuldade vai para hard
donttttt- morte
rrrrright-morte
kill me now- morte
but i feel so good- a cor da force push fica vermelha
happy- armas três vezes mais poderosas
turntables- faz o barulho do Jawa
brenando- mensagem bônus

FASE 1 : TRADE
FEDERATION BATTLESHIP
MISSÃO : CHEGAR AO HANGAR

Nesta fase você joga com Obi0Wan. Quando um droid entra você percebe que a sala de conferência se enche de gás. Você pode falar com o droid, mas faça rápido. Saia da sala e empunhe seu sabre. Mate todos os droids da área (podendo usar também a force push). Qui-Gon irá ajudá-lo. Na sala a esquerda da sala de conferência você pode encontrar um thermal detonator (detonador térmico). Há também um full health powerup (energia completa) na pequena sala. Na outra sala a direita, um compartimento tem um blaster com 250 tiros. Ao final da passagem há um R2 consertando uma porta quebrada. Tome cuidado pois há dois droids direita do R2. Mate-os e volte para a pequena sala e use um painel para abrir a porta quebrada. Se você precisar, há um full healt powerup (energia completa) a direita do R2. Vá pela porta aberta para uma passagem. A esquerda um destroyer droid e um beco. Não

gaste o thermal detonator. Seja rápido e destrua o worker droid antes que ele solte os destroyer droids. Para matar os destroyer droids você precisa realmente de um proton missile launcher (lança mísseis de próton). Se você não quiser ir pela esquerda, vá a direita pela passagem e você chega a uma porta trancada. Vá para a sala de controle a direita desta porta para o painel na parede, que abre aquela porta para soltar um droid. Vá para lá e mate o droid. Há um full health na área de serviço que só abre com o R2 na sala. Siga Qui-Gon e vá toda vida para a próxima interseção. Um cara fechará as portas e você se verá com vários destroyer droids. Então siga a direita para outra porta trancada. Vá pela pequena abertura a esquerda por uma longa passagem, até o chão se abrir e você ser separado de Qui-Gon pelo resto da fase. Siga o caminho para um hangar, e veja sua nave ir para o espaço...Rá, rá, rá. Uns droids "faxineiros" aparecerão conforme você continua. Tome cuidado com eles pois eles podem lhe eletrocutar. Use o blaster para detoná-los de longe. Essa área é como um labirinto. Siga pela direita até chegar a uma porta com um triângulo vermelho nela. Então vá para a esquerda para chegar a um painel que a abrirá . Use o painel e corra para a porta, pois há um droid faxineiro vindo. Deixe-o passar primeiro. Entre rápido e use o painel com o triângulo vermelho dobrado. Saia da sala e vá reto até acertar uma parede, então vá para a direita para a porta recém aberta (mas seja rápido). Siga o novo caminho para a chegar em outra passagem. A bifurcação para a esquerda levará você para uma sala com três droids e um full health. Quando der fim nisso, volte e continue. Há uma grade no chão? Se entrar lá você pega um thermal detonator. Volte e vá em frente até chegar a uma interseção com duas portas azuis e uma vermelha. Aqui você matará um monte de droids que sairão das portas. Diretamente contrário a porta vermelha está uma sala com duas caixas e um poço no chão. A da direita tem um full health. Jogue uma caixa no poço para tirar um droid ou dois. Pule no poço e mate qualquer outro droid. Dê uma olhada em volta e use o painel para abrir as grandes portas. Fale com o Neimoidian para um pouco de história. Vá para a área de serviço a esquerda e destrua o gerador de energia. Agora aquela porta vermelha será aberta. Para sair do poço, pule na borda ou espere pelo elevador e saia da sala. Mate mais droids e vá pela porta vermelha. Vá para o elevador e suba rapidamente para evitar starfighter droids. Mate o droid quando o elevador chegar. Espere o starfighter ver que não há nada para matar e sair, na pequena passagem. Depois desça o elevador e mate os droids. Há um small health por cima das caixas. Agora, vê aquela caixa fora de conjunto? Empurre-a e você descobre uma sala com um thermal detonator e uma small health. No canto superior direito você encontra outra caixa que pode ser empurrada para outra sala, ao ser encontrada contendo um proton missile launcher com cinco tiros.

Se você quer ver uma bela vista do hangar vá pelo túnel azul. Uma vez por ele volte para o elevador para a plataforma superior. Vá por aquela passagem onde você se escondeu, e continue até chegar em uma plataforma. Con-

tinue e logo você escuta Qui-Gon lhe chamar. Escute o que ele diz. Continue então até chegar em um lugar onde deveria haver um elevador. Você precisa trazer esse elevador. Vá pelo caminho ao lado e encontre uma barreira púrpura. Vá para a esquerda, aperte o painel de controle para mover a barreira, siga pelo caminho que abriu até outro painel. Aperte-o e espere a plataforma que se move a sua esquerda. Cruze-a e aperte o painel ao final para chamar o elevador. Faça todo o caminho de volta e você conseguirá usar o elevador agora. Você está agora na plataforma em que Qui-Gon estava. Há apenas um beco a esquerda. Vá pela direita. Uns droids em umas plataformas móveis começarão a aparecer. É melhor prosseguir. Uma plataforma a sua esquerda Terá um painel de controle. Vá por essa plataforma e passe a fase.

FASE 2: SWAMPS OF NABOO
MISSÃO : ENCONTRAR QUI-GON

Você começa essa fase em cima de uma pequena ilha. Vá para a esquerda e comece a nadar. Nade até encontrar um terreno seco entre duas árvores a esquerda. Uma vez nesse terreno mate os droids, pegue o blater, pule na água e continue pela esquerda até encontrar uma trilha e Jar-Jar Binks. Fale com ele e ele fugirá dos meccaneks. Siga-o virando e seguindo pela esquerda. Você vai para a água. Nade para qualquer lado e você encontra Jar-Jar num pedestal de rocha em um terreno seco. No terreno você encontra um full health e dois droids. Depois de pegar o health pule no pilar de rocha e mate o droid patrulhando uma pequena orla próxima a Jar-Jar. Para alcançá-lo, dê a volta na pedra em que ele está e empurre o grande tronco. Não use force push para mover os objetos, não funciona. Pule, cruze dois troncos e pule num terreno elevado. Você cruzará um terceiro tronco, mas não ele todo. Ao invés vire a esquerda e olhe para baixo. Você verá Jar-Jar logo abaixo. Desça e siga Jar-Jar. Prepare o sabre pois haverão mais droids pela frente. Pule n'água e à direita haverá uma pequena alcova com um health. Siga Jar-Jar para fora d'água e prepare-se para o grupo de criaturas redondas. Se você parar elas montam em você em bando. Continue e pule no pequeno muro de pedra. Deste, pule na água. À direita superior há uma pequena alcova com um full health. Volte e continue em frente. Mate os droids e você chega a uma sequência de plataformas de terra. Faça o que Jar-Jar diz e pule para o topo. Lá você vê Jar-Jar fugir dos meccaneks. Siga-o pela pequena colina até chegar a uma interseção. Pe;la esquerda você acha mais droids. Pela direita você encontra Jar-Jar ao topo de uma colina que não consegue alcançar. Você terá então que voltar e pegar o caminho do centro e procurar por árvores caindo. Continue até uma parede. Daqui, vá a esquerda e você verá uma rocha com um health. Desta rocha você vai pela direita. Você estará então a beira de um lago com grandes peixes assassinos. Se você acha que não é bom o suficiente para pular, então mate os dois peixes com o blaster primeiro. Há algumas ilhas pelas quais você pulará para chegar a margem do outro lado.

Nessa última plataforma de terra haverá uma rocha levemente destacada. Você fará um salto duplo por esta rocha para chegar a próxima plataforma. Depois vá em frente e faça

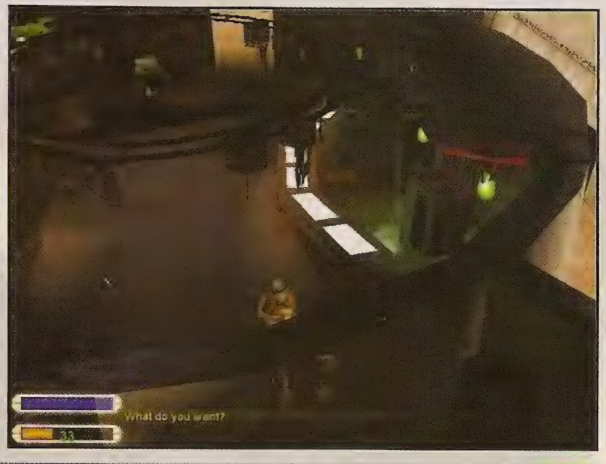
outro salto duplo pelo tronco da plataforma onde estiver Jar-Jar, fale com ele e ele cairá fora. Agora você está em uma área onde todos parecem estar com problemas. Você terá que fazer dois saltos duplos para alcançar Jar-Jar do outro lado. Mas há um STAP, um droid voador, atacando-o de cima. Ele dará um sinal e você poderá pular e atacá-lo com o sabre ou simplesmente pular pelos galhos quando ele desaparecer (salve o jogo, se achar bom não Ter que voltar tudo de novo). Se você cair, dê a volta e vá pela parede da direita e depois a frente; não será difícil. Quando estiver do outro lado, siga Jar-Jar novamente. Você chegará a uma área com um poço e um tronco móvel. Empurre o tronco para o poço, puxe e empurre para o outro lado e aqui está a forma para pular para os galhos. Uma vez nos galhos aperte barra de espaço para descer. Você se encontrará com Jar-Jar em um ninho de droids. Se Jar-Jar morrer, o jogo acaba. Então mate todos os droids. Eu poderia ser legal com vocês aqui, e dizer uma estratégia para acabar com eles logo, mas é bom que vocês trabalhem um pouquinho também. Haverá destroyer droids escondidos (presos) em duas caixas. Então, não atire nas caixas para a coisa ser mais rápida. Também não ande muito perto das caixas, isso também pode soltá-los. Pode quebrar a caixa perto do canhão que há um blaster nela. Há um full health ao lado da caixa também. Siga o caminho da direita e você encontrará Qui-Gon e Jar-Jar. Esse é o fim dessa fase.

FASE 3: OTOH GUNGA

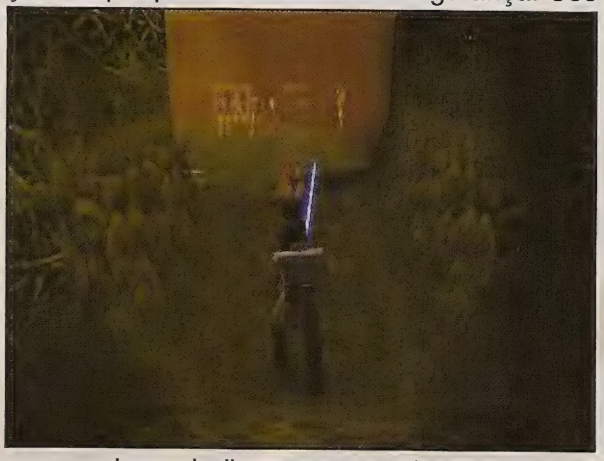
MISSÃO: RESGATAR JAR-JAR BINKS

Siga Qui-Gon e Jar-Jar até chegar a sala do chefe Nass. Depois de umas palavras com o chefe, fale com Qui-Gon. Saia da sala, vá para a bolha da esquerda e pegue o que tiver lá. Saia e vá em frente passando um aquário e chegando a uma bolha de transporte. Aperte o botão. Saia da bolha e seu caminho será bloqueado por guardas que não gostam de estrangeiros. Há duas alternativas. Seguir o conselho de Qui-Gon e não matá-los, ou... você sabe... É melhor você usar o force push neles. Você não gasta munição e evita Ter todos os guardas atrás de você. De qualquer forma passe pelos guardas de seu modo favorito e desça a longa passagem para outra bolha. Dê um jeito no guarda e vá pela esquerda por outra passagem. Na terceira bolha há um carpete negro com um círculo amarelo no chão. Você escutará Jar-Jar dizendo: - Ei, qualquer ajuda aqui seria quente! Ele está preso à direita. Se você andar para ele (entre dois bancos vermelhos), um elevador será ativado. Se você não detonou os guardas,

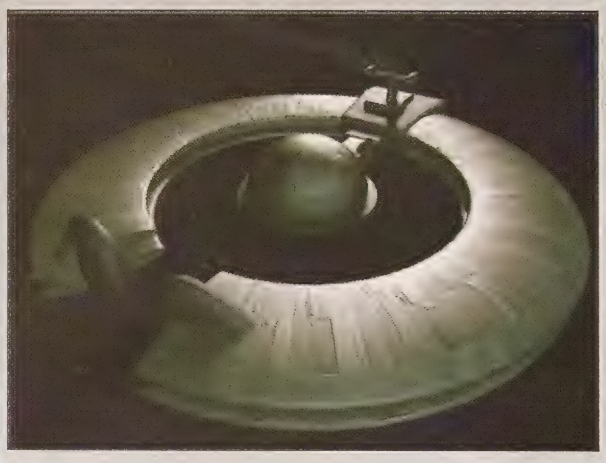
pode pegar um passe de um guarda entre os bancos vermelhos. Não escute o que ele diz sobre entrar em todas as portas. Continue em frente por outra passagem e você encontrará uma área com três círculos brancos no chão. São pilares. Quando você entra na área, dois dos pilares começam a levantar. Olhe para baixo e numere os pilares. Um (esquerda), dois (centro), e três (direita). O pilar três leva você para onde você começou nessa área, caso você precise começar novamente. Agora, você pode fazer do jeito fácil ou difícil. O fácil é chegar pulando no pilar dois. Quando o pilar parar dê um saldo duplo para a plataforma onde estão dois guardas. O jeito difícil é começar pelo pilar três. Passando pelos guardas você chegará a outra bolha de transporte. Aperte o botão. Saia e vá orando pela passagem pois você chegará a uma bolha bem difícil onde você deverá pular mais uns pilares e plataformas. A coisa será difícil prepare seus dedos para essa parte. Uma vez que você pule na primeira plataforma, seja rápido para andar um pouco para a frente e pular



para o pilar, e repita isso com os outros pilares. Se você deseja se livrar de frustrações esqueça o pilar com o blaster. Depois de passar por esse lugar, vá por uma rampa. As bolhas da direita e esquerda possuem energy balls. Continue em frente para alcançar outra bolha de transporte. Saia e siga pela esquerda para outra seção. Aperte o botão da direita e CORRA pela rampa circular para a porta que se abre. Se a porta estiver fechada você terá que fazer de novo. Tome cuidado apenas para não cair no poço de muito alto, ou você morrerá. Passando a porta você chega a uma bolha com um guarda e uma porta trancada. Fale com o guarda e diga que procura pela área de detenção, e que possui a chave de segurança. Use



seus poderes Jedi para engana-lo. Ele abrirá a porta para você. Vá pela próxima bolha e você chegará a uma porta trancada com um símbolo vermelho à direita. Vá pela esquerda por uma rampa e você encontra uma bolha com um campo de força guardando o painel para abrir aquela porta. Há pilares em três cantos e um sem. Neste canto aberto há um botão que você não alcançará. Mova a caixa para este canto para conseguir apertar o botão. Um dos pilares descerá revelando o outro botão. Repita o procedimento e você abrirá o campo de força para abrir a porta vermelha. Passe pela porta e você chega em mais uma seção quebra-cabeças. Mova a caixa para um pilar com um botão. Aperte-o e pule rapidamente no pilar. Dê um salto duplo para a plataforma distante e passe pela porta. Se a porta estiver fechada, repita. Passando a porta fale com o guarda e ele o ajudará com os elevadores. Continue pelo caminho para chegar a outra bolha de transporte. Passando o



guarda você chega a uma bolha em que você pode ir tanto para a direita quanto para a esquerda. Entretanto se quiser encontrar Jar-Jar, vá pela esquerda pela rampa e passe pelos dois guardas para chegar a sua cela. Fale com ele e siga-o para outra bolha de transporte. Chegando, saia e encontre Qui-Gon.

FASE 4: GARDENS OF THEED

MISSÃO:

CHEGAR AOS PORTÕES DO PALÁCIO.

Bem. Vamos começar dizendo que essa fase será bem mais difícil. Você começará o jogo do lado errado da ponte para o palácio. Na plataforma a sua frente estará um battle tank atirando em você. Ele ainda aparecerá ao final da fase, mas por enquanto se preocupe em ir pelos jardins externos para chegar aos portões. Seja cuidadoso. Há uma cachoeira a sua esquerda que pode matá-lo. Você deve dar um salto duplo correndo para chegar ao grande pilar e então dar outro para chegar aos pilares menores ou pular na água. Você nadará para chegar a parte mais rasas. Suba e você chegará a um lago. Pule nele o mais longe possível daquela cachoeira. Há dois blocos de concreto na água em que você pode ficar para se livrar dos peixes assassinos. Contra uma parede há três pequenas quedas d'água. Vire-se para elas e veja a esquerda uma laje com um lance de escadas, uma vez lá suba as escadas e você chegará a um beco sem saída, aparentemente. Mas há uma alavanca na plataforma contrária a você. Atire na alavanca ou use o push force nela. Cruze a ponte que apareceu, vá pelo canto e quebre os droids. Há um campo de força pink em volta de uma barragem. Para a esquerda, do outro lado, está outra alavanca que você deverá acertar para baixar o campo de força. A barragem estará então abaixo do nível d'água permitindo que você possa cruza-la. Não esqueça o small health do outro lado. Há um droid solitário patrulhando a área. Siga o caminho dobrando duas esquinas e você chega a uma área com uns theed soldiers. Você pode subir as escadas a esquerda ou ajudá-los a destruir uns droids. Se ajudá-los, um soldado o seguirá. Fale com ele e você ganha um light reapeating blaster com trezentos tiros. Continue e você chega a uma área bem ruim. Uma sequência mostrará toneladas de droids e naves que tomaram os jardins. Ao lado direito há um battle tank que o transformará em nada. Então corra para a passagem da esquerda e vá pelo labirinto no jardim para chegar ao lado direito, próximo ao batle tank . Aqui há quatro quadrantes ou quatro seções para o labirinto. Cada um possui uma entrada e saídas diferentes. Ë fácil identificar os quadrantes pois eles têm grama. Há um pavimento de concreto entre os quadrantes. O batle tank e uns droids estarão patrulhando a área ao meio. Evite-os por enquanto.

Depois da cena da invasão, vá a esquerda e você será atacado por dois droids. Destrua-os rapidamente com o sabre, vá em frente e encontre mais sete droids. Se você possui alguma granada use agora e depois use seu sabre em qualquer sobra. Se você estiver sem granadas use umas gungan energy balls para inutiliza-los e destruí-los depois. Um batle tank desativado estará bloqueando seu caminho, mas a sua direita estará o primeiro quadrante com um full health, que nesse ponto será realmente necessário. Siga o labirinto e você verá uns droids e um batle tank no caminho central. Fique fora do caminho central e cruze para o próximo quadrante, ao lado do batle tank desativado. Você terá que destruir mais droids. Não use granadas no quadrante, pois há dois soldados aqui. Se você encontrar um soldado ferido, fale com ele e ele dará o password para abrir o portão de segurança que você encontrará mais adiante. Se ele estiver morto, não se preocupe, haverá outro jeito. Há também um light reapeting blaster próximo ao soldado, num canto com trezentos tiros. Depois de matar os droids e falar com o soldado, está em tempo de

sair deste quadrante. Você estará próximo a uma esquina e o batle tank estará patrulhando a área. Cruzando o caminho central diretamente a sua frente está um portão. Se você correr e pular para lá encontrará dois droids e um small health. Agora para o caminho central e observe os movimentos do tank. Espere até que ele não possa te acertar e corra para dobrar a esquina. Continue em frente e você encontrará mais dois tanques desativados bloqueando seu caminho, um a esquerda o outro à frente. Sua única opção é o terceiro quadrante, onde já estão dois droids. Há um small health numa esquina nesse quadrante. Cruze para o quarto quadrante. Quando você cruzar o pavimento de concreto, para a sua direita, estará uma pilha de caixas e para a esquerda duas. Não ande perto daquelas duas pois elas guardam destroyer droids. Neste quadrante há uns poucos droids para se dar fim. Saia do quadrante, e o caminho da esquerda estará bloqueado. Próximo dali está outro small health. Vá a direita por uns corredores e você verá uma pilha de caixas à direita. Mate os droids e vá para aquele lado, o das caixas. Há um small health em uma das caixas. Daqui é fácil matar os droids com o seu blaster. Todos os droids devem estar mortos agora. À sua esquerda está um gazebo (pequena construção circular) com um small health dentro. Dobre a esquina e vá em frente para finalmente chegar ao portão de segurança. O guarda pedirá o password. Se você conhecê-lo, diga e o portão será aberto. Se não siga e você verá sua morte nas mãos dos droids. Mate-os então. Seu caminho é chegar a um salão abandonado. Sem o password você enfrentará os droids, mas ecncontrará um full health numa área secreta depois da primeira esquina à uma parede na direita. Deste salão abandonado siga o único caminho que existe. Para a sua esquerda você encontrará uma passagem que leva a um pequeno hall com um starfighter droid e outro soldado ferido. Não passe perto e nada acontecerá. Há também um full health aí. Se você precisar dele, é por sua conta. Vá em frente até chegar a uma pequena fonte com um daqueles peixes e um lance de escadas a esquerda. Passando pelas escadas você chega a uma parede a direita com um pequeno canteiro de flores. Dê um salto duplo para lá. Daqui você pode pular nas plantas à frente. Você encontrará um proton missile launcher nesta área.

Agora suba as escadas, aperte o botão e isso fará com que a água na fonte suba para que você nade para o outro lado. Espere que o peixe saia antes de nadar. Depois pule e nade pelo canto. A esquerda você verá um lance de escadas e um botão sob a água. Saia da água e suba as escadas. Aperte o botão que encontrar e volte para ver que a água baixou. Vá e aperte aquele outro botão. Uma ponte aparecerá. Suba as escadas, vá pela ponte, acerte aquela alavanca na plataforma do outro lado para Ter outra ponte. Cruze-a e tome cuidado

com a bomba no chão. Em volta de umas esquinas há um batle tank guardando os portões do Palácio. O Palácio tem dois portões que precisam ser abertos antes que você possa entrar. As alavancas para abri-lós estão em uma janela alta, uma a esquerda das escadas e outra a direita. Há também um bloco de concreto em cada lado das escadas. Agora passe o tanque e vá para o lado mais distante das escadas. Você poderá pular nos blocos de concreto para abrir os portões. Seja rápido pois o tanque pode destruir os blocos. A Segunda alavanca é mais difícil de acertar pois está numa janela mais alta. Tome cuidado com o tanque. (Há também uma maneira de ir pelo canto da direita e pulando pelas janelas até chegar a alavanca) depois é só passar pelos portões.

FASE 5 :

ESCAPE FROM THEED

MISSÃO: PROTEJA A RAINHA;

CHEGUE AO HANGAR.

Nesta missão você defenderá a Rainha. Ambos vocês deverão chegar em segurança ao hangar. Só me faça o favor de não ficar muito longe da Rainha! Bem não há uma estratégia

única para esta fase. Darei aqui uma das estratégias que usei para terminar a fase. Cuide bem da Rainha e mantenha seus olhos e ouvidos abertos. Você começa a fase separado de seus amigos e a Rainha estará fugindo de tiros; então siga – a . Vá pelas escadas, pela direita, pela esquerda e passe a sala circular. Descendo as escadas para o jardim. Mate uns droids no caminho. A Rainha dirá que há uma passagem secreta por debaixo da estátua. Empurre a estátua e tenha certeza de que há espaço suficiente para a Rainha passar. Entre e continue até chegar a uma porta trancada. Você precisará fazer um salto duplo correndo para o balcão no outro lado. Primeiro mate o droid que está lá. Uma vez do outro lado e próximo a janela, pule para um balcão secreto abaixo. Aqui você encontra um proton missile launcher com cinco cargas. Volte e entre pela janela na sala. Aperte o botão para deixar a Rainha entrar. Escute a Rainha e pegue o blaster e o small health. Saia e tenha certeza de que a Rainha está lhe seguindo e desça uns poucos degraus. A Rainha pedirá para que você vá à frente. Tudo bem, mas vá e volte sempre para ver como ela está. Desça as escadas e os droids virão para atacá-lo. Vá a direita e destrua alguns droids. Volte para o caminho da esquerda e você encontrará mais dois droids. Vamos em frente até um beco sem saída. Há uma porta à direita e sala aberta acima. Primeiro pule e suba na laje acima. Destrua o droid e pegue o light reapeting blaster. Desça novamente e mate os droids. Volte para defender a Rainha. Depois volte pelo caminho da esquerda e pela porta da direita. Ignore o garoto e pule para o nível supe-

rior para pegar o health. Agora fale com o garoto, siga-o para encontrar sua mãe e você ganhará um full health por salvar o garoto. Fale com a Rainha e leve-a com você. Vá em frente e vá pela esquerda para chegar a uma área com um batle tank atirando. Um portão de segurança trancado estará à direita. A Rainha ficará num lugar relativamente seguro. Ela contará que você precisará abrir o portão. Mate todos os droids antes de fazer isso, ou vamos Ter um grande problema. Você precisará ir pela ponte. Desta área suba as escadas da esquerda, mate uma dupla de droids e passe pela esquina para a ponte onde está um soldado ferido pedindo água. Se quer ajudá-lo pule da ponte próxima a ele, onde há um lado quebrado e você verá um pequeno caminho. Vá por ele e suba as escadas. Há um escudo aqui; não pegue. Pegue o frasco d'água e o fusion coil (você precisará dele para passar a fase). Aperte o botão vermelho para abrir a porta e você estará de volta à ponte. Vá através dela e a porta ao

final revelará um droid e um small health. Ajude o soldado, saia e continue pelo balcão lateral, indo pelas janelas (dê uma olhadinha na Rainha). Vá pela porta à esquerda e cruze a pequena ponte coberta. Logo que cruzar a ponte entre na porta à direita para encontrar um blaster. Passe outra ponte coberta e entre numa sala. Continue e você se encontrará ao topo de uma escada. A esquerda há uma janela aberta. Indo pela janela e pegue um light reapeting blaster. No compartimento há um full health. Desça as escadas e você chega a uma pequena área atrás do batle tank. Acerte o droid com o sabre e ataque a traseira do tanque também. Depois de move-lo aperte o botão no canto e abra os portões de segurança. Se você subir no outro lance de escadas dessa área você pode liber-

tar um prisioneiro e ganhar um thermal detonator. Volte para a Rainha para passar pelos portões. Se você disse a ela para passar logo que os portões se abrissem ela já estará do outro lado. Na nova área passe os portões, mate os três droids que aparecem. Tome cuidado com os droids nas janelas. Use o sabre para refletir os tiros neles.

Agora, NÃO MATE os droids de ambos os lados do arco. Isso trará uma tonelada de destryer droids para você. É melhor só matar os dois que aparecerão. Longe para o lado estará um R2. Deixe-o lá, você precisará dele quando tiver de retornar mais tarde. Fale com a Rainha e ela o levará pelas escadas a direita (não mate os droids aqui, lembre-se). Diga a ela para segui-lo pelas escadas. Tome cuidado para não deixar que ela vá na frente e tão pouco fique para trás. Você cruzará uma pequena ponte (o arco) e chegará a uma sala. No compartimento há um full health, e no chão um proton missi-

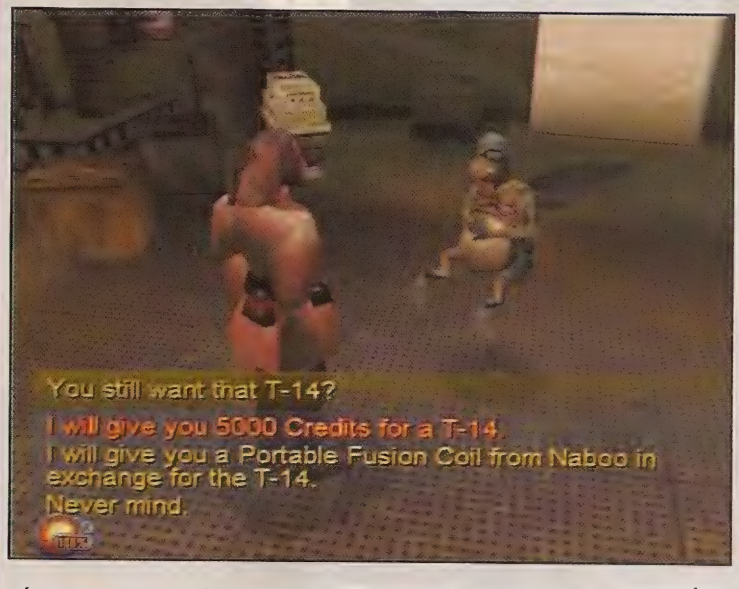
le launcher. Vá para a saída do outro lado e você verá uma escada que desce. Tenha certeza de que os destroyer droids não estarão aqui antes de descer. Espere-os passar e desça um lance de escadas e vire a direita. Espere o droid entrar em sua linha de tiro e agora pegue-o com o proton missile launcher. Tente acertar no primeiro tiro. Depois de acabar com o primeiro, desça outro lance de escadas na esquerda, vire à direita e ande só um pouquinho. Há o segundo destroyer droid para destruir. Faça como com o primeiro. Volte para a sala e pegue a Rainha. Tome cuidado para ficar fora de seu caminho. Ela irá diretamente para as portas trancadas ao longe. Siga-a e desça os degraus próximos. Dois droids virão para virar sucata. Para abrir estas portas, vá para o símbolo de estrela no chão; assim você encontrará escadas que levam a uma mulher arrogante. Ela dirá como abrir a porta. Há um full health no quarto dobrando a esquina. Saia pela janela, erga a mão e você verá uma corda acima. Pule nela e cruze para o outro lado. Depois pule para o balcão externo e vá pela porta de vidro. Encontre o botão vermelho que abre as portas e volte. Passe com a Rainha por aquelas portas e quando ela parar, diga para esperá-lo. Haverá uns dois ou três droids para matar. Quando você chegar a uma ponte que subiu, pule nela e depois no barco. Do barco entre na sala, pegue o blaster e suba as escadas. Acerte a alavanca no balcão contrário e faça baixar a ponte. Volte para a Rainha e ela o seguirá. Uma vez que você cruze a ponte, será ultrapassado pela Rainha e guiado por ela para perto de uma fonte. Vá em frente um pouquinho e ela dirá : - Estamos numa armadilha. Virando a esquina estão dois droids e um droid usando um heavy repeating cannon. Ignore-os primeiramente e mate os droids que apareceram atrás de você. Depois mate os outros. Haverá então um destroyer droid para ser destruído, tome cuidado. Olhe para ciam então e próximo a Rainha você verá uma laje em que você pode pular. Pule nela e vá até o fim. Você verá dois droids a esquerda que são fáceis de destruir. Agora, cuidadosamente, olhe para a direita. Pule pelas costas do droid com o cannon e corte-o com o sabre. A Rainha pode vir para junto de você, senão, vá e pegue-a . Um destroyer droid pode aparecer próximo à ponte. Pegue o light repeating cannon e destrua-o . Quando for seguro a Rainha correrá um pouco a frente, e parará próxima a duas portas numa esquina. Ela ficará aqui até que seja seguro continuar. Entre numa das portas e fale com o homem. Peça ajuda e ele abrirá a porta que está próxima a ele revelando um full health e um floatig seeker droid (droid voador) Saia e tenha certeza de que não há droids na sua cola. Pegue a Rainha e vá em frente. Você chegará a uma grande área. À direita está uma fonte, dois droids e um blaster. À esquerda está o hangar mas também um monte de droids. Se você tiver, use as flash grenades. Uma vez que os droids tenham virado um monte de lixo, volte e pegue a Rainha. Leve-a para a porta do Hangar e ela irá parar. Fale com ela e peça-lhe para ficar. Entre, mate três droids, volte, pegue a Rainha e leve-a até Qui-Gon e o resto.

FASE 6: MOS ESPA

MISSÃO : ENCONTRAR ANAKIN, JAR-JAR E PEÇAS DE PODRACER.

O guia de comércio em Mos Espa pode ser encontrado no final desta seção.

Esta fase é bem mais fácil pois você não terá que matar o mesmo número de inimigos. Tome cuidado para não ficar próximo dos Jawas ou eles atiram para proteger seu precioso lixo. Se você atira em um Jawa, tem que atirar em todos. Não ande com armas empunhadas para o povo não se sentir ameaçado e atacá-lo, ainda que isso venha a acontecer as vezes, de qualquer forma. Se alguém começar a atacá-lo, apenas corra e ele não o seguirá. Nesta fase você joga com Qui-Gon pela primeira vez. Isso significa que você começa apenas com o sabre de luz. Saia da nave e você se encontra-



trás senhor eu vou cotar... os meus preços. Se perguntar o que ele vende, ele dirá que é do ramo de podracers. Pergunte a ele qual é seu podracer e ele lhe mostrará. A porta próxima a ele se abrirá. Siga para dentro. Aqui você encontra um full health. Fale com ele novamente e pergunte sobre o T-14 e use seus poderes Jedi para obrigá-lo a dizer onde está a loja de Watto. Continue pela rua azul e você chega a Segunda curva a esquerda. Vá em frente até que você veja uma grande besta verde a esquerda e Padme, oposta à direita. Fale com ela e ela dirá a você encontrar Anakin, enquanto ela procura Jar-Jar. Lembre-se da besta. Numa construção próxima você encontrará Jar-jar mais tarde (Padme não é muito competente). Vamos em frente e você chega ao lugar dos escravos. Fale com um dos garotos escravos e ele dirá onde encontrar Shmi. Continue até chegar a um beco e você verá uma pequena rua a esquerda, onde você encontra Shmi. Fale com ela e concorde em libertar Anakin da escravidão. Siga-a . Haverá um blaster próximo a dois Jawas no caminho. Pegue-o, você precisará dele depois. Fale com Anakin próximo ao podracer. Ele o levará até Watto. Siga-o . Você precisará fazer uns saltos duplos correndo pelas pilhas de lixo. Siga Anakin o melhor que puder. Você chegará a uma área com um grande pilar branco e um droid operando uma máquina. Você

rá com o povo do deserto. Dois estão armados. Mate-os primeiro e use a técnica de pular e atacar. Quando tiver terminado, siga a trilha no deserto e você chegará a Mos Espa. Jar-Jar e Padme podem ou não estar com você aqui, mas isso não importa. Há quatro ruas principais na cidade e embora você não consiga ler, há quatro cores diferentes nos sinais: vermelho, negro, azul e laranja. A vermelha é a rua pela qual você entra na cidade e é a rua central. Dessa para a direita está a rua negra e depois a rua azul. A esquerda está a rua laranja. Ao final da rua laranja está a loja de Watto que tem o T-14 hyperdrive generator que você precisa. Mas você só chegará lá quando Anakin o levar lá. Antes, ainda, você deve encontrar Shmi que o levará a Anakin. Shmi ficará com você até que você encontre os outros dois (não Jar-Jar, Watto). Primeiramente quando você entra na cidade fale com a mulher vendendo vegetais hidropônicos à esquerda. Pergunte a ela sobre o T-14 e ela falará sobre Watto. Continue até chegar à rua azul. À entrada estará um vendedor de dungworm, à direita, e uma tenda a esquerda. Para além da tenda está uma pequena viela. Entre nela e você encontra um small health. Volte para a rua azul (não vá até o final da viela). Continue pela rua azul e ela irá virar par a esquerda. Antes de virar fale com o mercador na esquina, que dirá : - Para

precisa chegar à plataforma baixa e fazer um salto duplo no pilar . Então você terá que fazer outro salto duplo no telhado à direita. Siga Anakin por uma plataforma e ele estará logo abaixo de você caindo. Se você for pela esquerda, terá que se ver com o droid. Vá pela direita e alguns Jawas sairão da parede. Siga-os e haverá uma passagem à esquerda. Você precisará voltar aqui. Por agora vá pelo deserto. Você encontrará um small health e um full convertor. Os Jawas começarão a atirar, então volte por aquela passagem. Continue até chegar em uma área com uma caixa. Mova a caixa contra a parede que permite vista ao longe e suba na caixa para ver Anakin do outro lado. Pule e continue até chegar a loja de Watto. Fale com ele (a criatura voadora). Tente comercializar um T-14. Se você der para ele seu naboo fusion coil, você pega um hydrospanner, um fuel convertor ou dois. O que você recebe depende do seu diálogo. Tenha certeza de não deixar a loja até que Watto mencione uma aposta e não esqueça de pegar as coisas que "comprou" no chão. Antes de sair, fale com Anakin. Ele precisa de peças (um serve control e um mass couple) para seu podracer, as quais você conseguirá no comércio. Você só saberá o que comercializar quando Anakin disser. Depois fale com Padme. Você terá que encontrar Jar-Jar pois ela não sabe fazer muita coisa direito. Fale com as garotas azuis Twi'lek próximas. Jabba lhe emprestará dinheiro e no começo da próxima fase você se encontrará com essas garotas novamente. Agora vamos encontrar Jar-Jar e salvar algumas pessoas antes dos negócios. Você está na rua laranja agora. Há uma porta vermelha a sua esquerda na qual você pode entrar. Na cama estão 5 granadas. Pegando as 5 granadas você será atingido por uma arma de chão, mas não ligue muito. Saia. Vá para a rua vermelha, vire a esquerda, e continue até chegar na rua azul a direita. Siga até chegar naquela grande besta verde. Entre na construção que estiver próxima a ela e você encontrará Jar-Jar falando com um garoto elefante na casa de banho. Fale com Jar-Jar e peça para ele ir até a loja de Watto. Há um small health num canto, se você precisar. Saia, mas não pela mesma por-

ta que Jar-Jar. Vá para o local dos escravos. Antes de chegar a um beco você verá um cara de Yaque. Ele está preocupado pois uns ladrões tomaram sua casa. Entre pelas escadas a esquerda. Você pode tanto matá-los quanto usar os poderes Jedi neles. Saia pelos fundos e pule sobre o balcão para o chão. Há dois ladrões aqui tentando roubar um mercador. Mate-os e fale com o mercador que o levará a sua loja. Continue falando, ele lhe dará um engine binder por salvar sua vida. Saia pela porta da frente e você estará em um beco na rua vermelha. À frente está uma mulher com cabeça de martelo vestida em pink, próxima a umas escadas. Se você não vê-la, este é um problema do seu computador (você não a vê mas pode ouvi-la). Fale com ela. Encontre seu filho, Tomo, que é cativo de Captain Neg. Infelizmente não é fácil chegar a sua porta. Armas de chão aparecerão para atirar em você, então ache outro caminho. Volte e veja o balcão ao lado. Olhe para cima e você verá uma corda que leva a ele. Volte para a rua laranja. Há uma área em que você pode subir as escadas para chegar ao quarto de alguém. Suba, atravesse o quarto e saia pelo outro lado. Se o dono estiver por perto você levará uns tiros de armas de chão. Você está agora em uma laje. Siga-a até o final e você encontrará uma corda. Pule nela para chegar ao balcão. Do outro lado você está na sala de Selbuba com uma dupla de seus capangas não pegue o blaster. Saia e você estará em outra laje. Siga até chegar a outra corda; essa levará ao balcão da casa de Captain Neg. Cruze-a, mas tome cuidado com os guardas de Neg.

Passando, mate o droid e mate a dama estranha. Há duas gaiolas, uma com um monstro que se liberta e que você terá que matar (pegue o small health no chão). A outra contém o garoto que você veio resgatar. Fale com ele, dê a volta para o lado e use seu sabre no gerador que mantém a porta fechada. Siga o garoto, fale com sua mãe e você ganha um repulse booster. Se você quer um blaster, fale com Mat Rags dentro ou fora do bar na rua negra. Se você o cumprimentar e for legal com ele ganha um krayt dragon tooth. Vá até a mulher dos vegetais hidropônicos e ela lhe dará um blaster pelo dragon tooth. Agora é hora de negociar as partes do podracer. Você precisa de um mass coupler e um server control. Quando você tiver ambos, volte e fale com Anakin na loja de Watto.

Guia de Comércio

O que se segue é uma lista de pessoas e lugares para o comércio. O processo é determinado pelo que você ganhou de Watto e o que você comercializou depois. Você pode matar umas pessoas para pegar as peças de podra-

cer, mas Anakim não aceitará depois. O problema mais comum é encontrar um fuel convertor extra. Tenha certeza de Ter pego isto dos Jawas no deserto. Se você não pegou, volte para o lugar dos escravos (final da rua azul) através da casa de Shmi para passar pelo depósito de lixo. Conforme você comercializou, você será requisitado no fuel convertor para fazer o resto dos negócios. Outro caminho para pegar um fuel convertor é com Barbo. Depois de Ter o serve control, vá para a loja de Barbo. Fale com ele e pergunte se ele quer peças de podracer. Ele dirá não e deixará você nas portas dos fundos. Seja rápido se a porta se fechar, e entre. Você terá que matá-lo para pegar o ítem. O último modo de conseguir o fuel convertor, é na rua azul. Vá para o cara que corta os preços. Olhe em volta para ver o sinal da rua azul. A esquerda há uma tenda e atrás da tenda, uma viela que dependendo do que você fez pode conter um fuel convertor.

Pessoas e lugares.

Watto: Watto é fácil de ser encontrado. Sua loja está no final da rua laranja.

Teemto: É aquele pequeno alien bêbado na rua negra.

Mawhonic: Este possui uma loja de consertos de podracers na rua azul.

Barbo: Ele sempre está conversando com o guarda na escada da rua laranja. Sua loja fica próxima de onde Padme fica.

Mercador maluco: Esse cara fica numa esquina da rua azul. Tome cuidado, pois ele vai cortar todos os seus ... preços.

FASE 7: MOS ESPA ARENA

MISSÃO: ENCONTRAR JABBA; ENCONTRAR WATTO; ENCONTRAR ANAKIN

Armas são escassas nesta fase e há dois chefes para matar. Se você não tem armas da fase anterior, as áreas secretas no começo da fase são críticas para terminar o jogo. Não entre pelos portões da arena ainda. Do começo vá toda vida a esquerda. Você encontrará uns ladrões contra a parede próximos a uma construção circular. Mate-os. Para a esquerda há uma passagem na parede. Siga por ela e você encontrará um sandcrawler. Pule e mate todo o povo do deserto que estiver ali. A sala à esquerda possui um small health. A da direita (use o painel) tem uma unidade R2 e um blaster. Deixe a unidade R2 e pegue o blaster. Proteja a unidade R2 pois podehaver um Tusken Raider na colina. Saia e volte para a frente do R2. Mate o Tusken Raider e deixe o R2 descer pela rampa. Saia e volte para o lugar onde você começou e desta vez vá pela direita. Há uma pequena construção circular com uma porta trancada. Dentro você encontrará 5 granadas. Volte para a frente dos portões, próximo da besta verde. Em um dos cantos há um mercador. Siga o seguinte diálogo para conseguir um thermal detonator.

-How dried chokie is made and wheter you sell anything else?

(Alguma coisa sobre o thermal detonator)

-I'm farmer...

Ele indicará outro mercador. Entre pelos portões agora e a esquerda você verá um dweezel e um mercador (Anabar). Fale com ele e pergunte sobre o thermal detonator. É bom você usar seus poderes jedi para que ele aceite seu dinheiro. Quando você encontrar a Twi'lek da última fase, fale com ela e você será levado a Jabba. Siga-a e você chega a uma sala com um botão. Aperte-o e você cai num poço. Ande por cima do dinheiro e Jabba dirá alguma coisa. Agora você lutará contra o campeão de Jabba. Legal né? Não use o thermal detonator ou você irá ferir alguns espectadores. Há algumas estratégias para derrubar o campeão. A mais fácil baseia-se no quão você age depois de pegar o dinheiro. Empunhe o sabre e espere o monstro sair. Segure a tecla de ataque enquanto o monstro tenta te empurrar. Prenda-o na pequena porta e não deixe que ele se mova para a frente. Assim você o mata rápido e fácil. Depois de matá-lo saia daí e vá para o bar. Você pode ir para a sala do trono de Jabba se quiser. Ao lado mais distante do bar há um grupo de fãs de podracer bloqueando o caminho para a arena. Fale com Teemto no bar. Use seus poderes jedi para que ele o leve ao humano do outro lado do bar. Há um small health aqui. Fale com o humano que não será muito legal. Fale então com Kreg, seu amigo, que está próximo a ele que dirá que o humano é boa gente com uma cachacinha. Vá para o bar e fique bem a direita. Espere pelo barmen droid e converse com ele. Pegue um suco juri e leve-o para o humano. Volte ao bar e pegue outro para o amigo. O humano bêbado não falará com você mas o levará até Watto. Siga-o até encontrar Watto. Fale com ele e faça sua aposta. Volte para o bar e vá através da entrada para a arena, agora acessível. Vá para o topo da escada, pule sobre o muro para a arena e vá até o podracer de Anakin. Ele conta que um ladrão roubou seu ignition capacitor (se não, corra atrás da criatura azul). Seguindo a criatura azul você será levado a um lugar com full health contra a parede e depois um lugar com povo do deserto. Antes de seguir o ladrão, vá ao final dessa área e entre num beco sem saída. Você acha outro full health. O final dessa passagem é na verdade uma porta. Entre e você acha cinco granadas. Continue perseguindo a criatura azul e você voltará para a arena. Suba as escadas e ao topo entre na construção com o Domo. A criatura está aqui mas não tem a parte que você precisa. Não o mate. Ao invés disso mova o bloco na parede dos fundos. Agora é hora de acabar com o segundo chefe. Uma estratégia para derrotá-lo é ficar na porta esperando que ele apareça e mandar laser no cara. Esse é o melhor meio de acabar com ele. Usar o thermal detonator também é legal. Usar as

granadas também é uma boa estratégia. Depois use seu sabre para empurrar o chefe para um dos cantos onde uma arma de chão começa a atirar. Depois da primeira aparecerá outra em outro canto. Você terá que repetir o que fez. É possível que você morra algumas vezes para ver de onde aparecem as armas. Depois é só pegar o ignition capacitor do chão quando o chefe estiver morto. Volte para Anakin e fale com ele. Fim de fase.

FASE 8: ENCOUNTER IN THE DESERT
MISSÃO: DISTRAIR DARTH MAUL

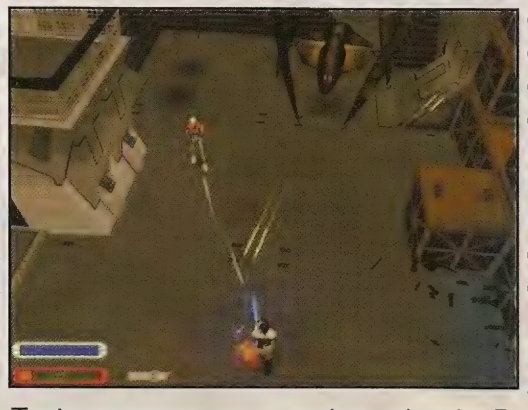
Você não pode matar Darth Maul nessa fase; Não tente. Esta fase pode ser rápida ou dolorosa, dependendo da sua capacidade com o sabre. Não há muito o que fazer aqui. Seu papel é distrair Darth Maul enquanto a tripulação tenta levar o Hyperdrive generator em segurança para a nave. Se um deles morrer ou o Hyperdriver for destruído, final de fase. Use tudo que você sabe para lutar com Darth Maul. Primeiro, saia da cidade. Logo depois haverá alguns droids atirando. É melhor dar um jeito neles antes que Darth Maul chegue. Uma boa estratégia para se livrar deles é usar a force push para inutilizá-los, enquanto você usa o sabre neles. Você verá uma passagem na montanha. Vá por ela e Darth Maul fará com que rochas caiam em seu caminho. Somente o sabre funciona nele, não gaste munição. Você precisa tirar metade da energia dele para que ele pule do outro lado. Há um fuel health no canto. Vê as grandes rochas no chão? Você pode destruí-los com seu sabre. Se você as quebrar Darth Maul não terá como jogá-las contra você. Uma vez que Darth Maul esteja com metade de sua energia ele foge. Há uma pequena plataforma ao lado da parede rochosa na qual você pode pular. Empurre uma grande rocha para fora do caminho e você verá o outro lado. Se você quiser evitar muito trabalho, ignore Maul na primeira batalha. Corra para essa pedra e passe para o outro lado. De qualquer jeito seu trabalho é atrasar Darth Maul.

Agora a Segunda batalha. Quando o vir primeiramente não corra ao seu encontro. Deixe que ele venha até você, fazendo com que passe pelo hyperdrive generator no caminho. Você não quer lutar muito próximo dele. Depois que ele vier vá em frente um pouquinho e tente ficar entre Darth Maul e a nave. Não o deixe próximo ao hyperdrive generator , ou ele o destruirá. Use a force push para mante-lo afastado. Tente não ficar longe da nave. Você só precisa distrair Darth Maul por alguns minutos. Depois que o tempo tiver passado vá para a nave e a fase acaba. Se você continuar lutando com Darth Maul a fase acabará dizendo que todos estão a salvo.

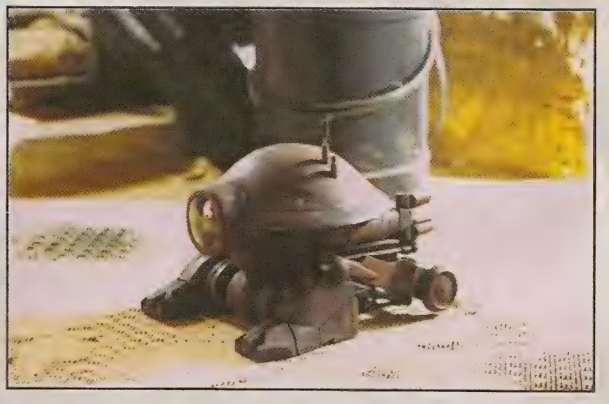
FASE 9: CORUSCANT
MISSÃO: ENCONTRAR AS SALAS DO SENADO, PROTEGER/RESGATAR A RAINHA.

Nesta fase você joga com Captain Panaka. Essa fase pode não parecer tão legal pois Panaka e a Rainha não são muito combativos. Você precisa defender a Rainha, então lembre-se daquela outra fase. Você começa a fase em uma plataforma flutuante. Pegue o R-65 blaster

próximo da nave. Em um canto dessa plataforma há um light reapeting blaster. Quando você se encaminhar para o táxi, verá que não é uma boa idéia. Use seu blaster para destruir o canhão destruidor de táxis, e mate os inimigos mais próximos. Vá rápido para a plataforma móvel e fale com o droid. Deixe-o leva-lo para o escritório de turismo. Entre e fale com o droid recepcionista. Continue e fale com o cara atrás do balcão. Ele não ajuda muito. Há um full health na sala que fica por detrás dele. Esqueça – o . Continue em frente através da porta negra pela qual você entrou. Tente comprar um bilhete para passear pela cidade e descubra que você não tem o dinheiro. Se você falar com uma dama ela dará um jeito mais tarde. Volte para a área com a unidade R2 e o homem atrás do balcão. Há uma porta que leva a outra plataforma. Lá fale com o homem à direita. Ele vende dois bilhetes por cem créditos. Ande através da plataforma e fale com o homem de azul. Venda o seu electrobinocular por cem créditos. Volte para o primeiro cara e compre os bilhetes. Ele fará uma gracinha dizendo que o preço mudou mas se você for insistente o preço é aquele mesmo. Você será atacado por ladrões no seu caminho de volta. Mate-os e pegue aquele health do escritório. Volte para o droid do bilhete. Ele abrirá a porta para você. Passe e você enfrentará outro canhão voador. Ele destruirá a nave de passeio fazendo com que você tenha que encontrar outro caminho. À sua direita está um depósito. Há um poço com um monte de caixas dentro e um elevador ao topo (na borda do poço). Isso impede que você chegue ao outro lado, na verdade, por causa da Rainha. Você terá que descer no poço para mover duas caixas. Uma está atrás de um campo de força azul num canto e a outra está do lado oposto (é cinza com marcas amarelas). Mova a caixa cinza e encontre atrás dela um painel móvel que revela um light repeating blaster. Mova a caixa para a parede do lado com uma grade quebrada. Pule em cima e vá para a sala de controle. Há um full health aqui e duas alavancas. A vermelha à esquerda move o elevador e desliga o campo de força azul. A alavanca azul à direita dá um choque numa unidade R2. Ela virá então atirar em você por Ter feito isso. Baixe a alavanca da esquerda para mover o elevador e desativar o campo de força azul. Espere até que a alavanca volte a sua posição normal e use-a de novo para mover o elevador para cima. Vá para o canto do campo de força e empurre a caixa dentro do elevador. Volte para a sala de controle e faça o elevador subir com a caixa. Agora mova a outra caixa para o lado do elevador. Pule nela e no topo da caixa no elevador. Você escutará a Rainha pedindo ajuda mas não se preocupe; Ela está sendo sequestrada, não morta. Uma vez no topo com o elevador, mova a caixa para o abismo. Há um painel que controla uma plataforma flutuante aqui. Você usará a caixa para conseguir subir nesta plataforma. Ponha a caixa próxima à plataforma, use o painel e corra para esperar a



plataforma chegar. Uma vez do outro lado mate mais uns inimigos e um outro canhão voador. Aquela caixa no topo de uma pilha pode ser empurrada para revelar um light reapeting blaster. Se você estiver cansado de canhões é possível correr deste. Você não pode passar pelas portas monstruosas, mas há uma laje à direita onde você vê duas janelas e dentro de uma um inimigo atirando. Mate-o para pegar um small health onde ele está. Ande na laje da Segunda janela. Você fará com que as ruínas apareça uma passagem. Siga esta passagem e use o painel que encontrar no final para abrir um caminho. Vire à direita e vá para outra janela. Você terá que pular sobre o entulho para chegar à laje e entrar naquele caminho. Siga-o para a



sala de estoque. Há duas caixas aqui que você pode mover. Uma está no chão e revela uma área com small health. Seguindo o corredor secreto há um painel vermelho que esconde um R-65 havy blaster. A outra caixa esconde outro R-65.

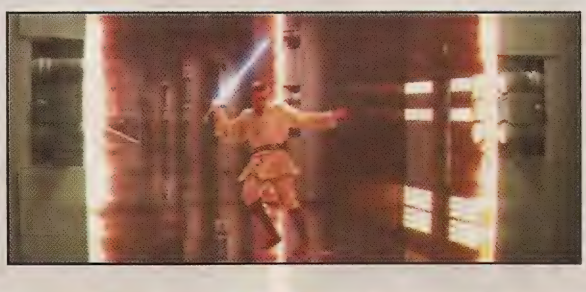
Saia do estoque e vá para a área dos mercadores suba as escadas e use um único elevador existente que o leva a uma sala escura cheia de portas. Essas portas escondem ítens e inimigos, então seja cuidadoso. Você terá que matar inimigos para baixar o campo de força que guarda outro elevador. Depois use-o para chegar às dragas. Cuidado com as aranhas e siga a passagem escura para uma grande porta. Atrás dessa porta impera o submundo. Logo que entrar mate os mendigos que o atacarem. Siga em frente e use o painel ao final para baixar a parede. Suba nela. Use o painel em cima para descer outra parede com você nela. Vá em frente para outra sala. Há dois painéis aqui. Use o da esquerda, depois o da direita, corra para a parede que baixa e então corra para a direita duas vezes. Aperte outro painel e quando a parede baixar vá em frente. Você chega a uma sala com caixas. Ao topo delas há uma keypass branca da qual você precisa. Use a alavanca e quando a parede descer vá pela direita. Use a keypass no painel branco. Entre na sala destrua o cara e salve a Rainha. Não

esqueça de pegar a leaftkey vermelha que o cara deixa cair. Use o painel e quando a parede baixar corra em frente. Use o elevador com a leaftkey (coloque-a no painel) com a Rainha e quando no topo vá até chegar num poço sem fundo. Bem! Vire à direita e use a alavanca. Assim você verá outra alavanca do outro lado (é bom procurar). Cruze a ponte e vire a esquerda. Use a alavanca para que a ponte se mova novamente. Vá para o lado oposto e use a alavanca para mover os blocos. Volte para aquela primeira alavanca e abra a porta. Você terá que mover os blocos para ver a porta aberta. Continue em frente. Use o painel para abrir a porta e o outro para o elevador. Você chega a uma porta com um password. O password é "coruscant has lovely sunsets". Não erre! Dentro está o chefe. O cara é um mercenário. Se você tiver granadas, use-as quando chegar para acabar logo. Se não, corra em círculos pulando e acer-

tando muitos tiros no cara. Se você tem munição para R-65 é uma boa hora para usar. Depois de acabar com ele, passe pela porta, vá até o elevador e atravesse a plataforma móvel. Fim de fase.

FASE 10: ASSALT ON THEED
MISSÃO: RAINHA – CHEGAR AO PALÁCIO E PROTEGER PANAKA
OBI-WAN – SEGUIR E ENFRENTAR DARTH MAUL.

Nesta fase você joga com a Rainha Amigdala e Obi-Wan. A Rainha é um pouco fraca e a evidência disso é que a arma com a qual ela começa é um droid stunner. Você precisará defender Panaka. Com o Obi-Wan sua missão é seguir e lutar com Darth Maul. Primeiro você começa com Obi-Wan. Vire a direita e leve a tripulação para o hangar. Você se encontra então com



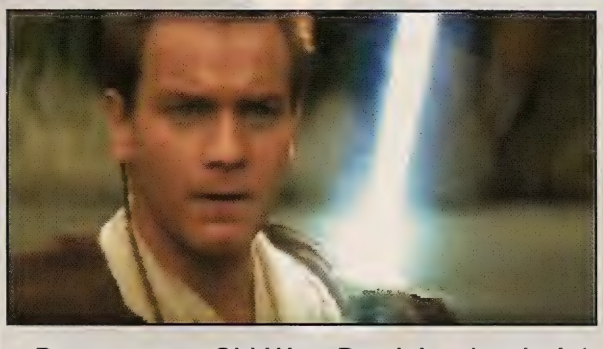
Darth Maul. Quando a coisa vai pegar você já é a Rainha. Vai ser fácil, você já conhece o lugar. Pegue as cinco granadas atrás de você, vá em frente e lute com os droids. Na sala à esquerda está um homem guardando armas. Fale com ele e ele abrirá a porta para você. Pegue o seeker droid e o blaster com duzentos e cincoenta tiros. Saia e continue. Você chegará a uma área com uma fonte. Num canto está uma laje com cinco granadas. Em outra está um small health e numa sala você encontra um thermal detonator e um droid. Se Panaka disser "We've got problems, move out", preste atenção. Significa: destroyer droid. Passando a área da fonte o destroyer droid não mais os seguirá. Em frente você mata dois droids e chega a uma ponte. Haverá então um balcão e uma sala. Para chegar lá vá para o arco e pule para se pendurar. Suba. Você encontrará um small health e um proton missile launcher descendo as escadas. Passando a ponte há um droid usando um heavy repeating cannon dobrando o corredor. Mate-o, vá em frente e opere uma matança. Depois continue para encontrar um destroyer droid. Seja rápido. Use o proton missile launcher. Quando o caminho estiver limpo dobre a esquina e voltamos para Obi-Wan.

Ajude Qui-Gon a lutar com Darth Maul. Há um full health à direita e um small health à esquerda. Como antes você terá que reduzir metade da energia de Maul. Destrua as caixas no chão para que ele não as jogue em você. Quando ele fugir siga – o .

Agora você é a Rainha novamente. As portas estão abertas. Fale com Panaka e diga para ir à frente e que dará cobertura. Uma vez que passe pelas portas, a esquerda você verá um lance de escadas que desce. Passe longe, pois um destroyer droid está ali. Vá atrás de Panaka e vá matando droids, ele irá para a direita para atrás de um canteiro. Não destrua os droids no arco ou você verá sua morte. Suba as escadas à direita e entre na sala. Pegue um full health no compartimento. Se Panaka ainda está lá embaixo, desça e diga para que ele o

siga. Vá para a sala, cruze a ponte e desça as escadas. Mate os droids mas não os do arco. Os portões de segurança estão trancados de novo. Ao lado direito há um R2 e um soldado ferido. Fale com os dois e o R2 abrirá uma sala. Entre e destrua o gerador. Se o R2 não estiver lá você terá que pegar um keypass com o soldado, voltar pelas escadas cruzar a ponte, passar pela sala e ir para a esquerda próximo ao símbolo de estrela que está ao chão. Há uma porta vermelha aqui. Use o keypass e aperte o botão vermelho dentro. Volte tudo e destrua o

gerador. Os portões de segurança se abrem. Entre e mate os droids. Você terá que destruir a barreira de força pink. Antes peça para Panaka esperar perto do soldado. Entre na pequena área atrás de você e suba as escadas à direita para encontrar um prisioneiro que você já conhece. Ele lhe dará um proton missile launcher e dez granadas. Depois desça as escadas e suba um outro lance. Olhe para a janela com luz vermelha e vá para lá para encontrar um full health. Continue ali até chegar à última sala. Saia pela janela, vá pelo balcão e você chega a um lado da ponte que está bloqueado pelo campo de força. Mate o droid aqui, entre na sala que ele estava e pegue um proton missile launcher. Pule pelo lado quebrado para chegar até Panaka. Bem! Se você não fez um trabalho ruim, Panaka jogará dois thermal detonator no campo de força e vocês poderão passar. Você pode usar granadas e o proton missile launcher para destruir o gerador do campo. Depois de passar o campo de força você dobra uma esquina onde R2 maus o esperam. Mate-os e suba as escadas. Continue e entre na porta à esquerda. A mãe daquele garoto que você salvou antes abrirá uma porta onde você encontra um light repeating blaster. Siga Panaka e pegue o full health quando passarem por uma sala. Você desce as escadas, passa a estátua, entra no jardim e encontra o balcão com o resto dos guardas. Fale com Panaka e para a Rainha é fim de fase.



De novo com Obi-Wan. Bem! A coisa é rápida. Pegue o small health à esquerda. Não cruze a plataforma ainda. Lute com Darth Maul mais um pouco e então ambos Darth Maul e Qui-Gon cruzarão a plataforma. Qui-Gon dirá que está em suas mãos matar Darth Maul. Você pula para atacá-lo e cai. Depois de cair, olhe para os lados e veja um campo de força azul. Vá para lá quando ele baixar, pela área circular e ande para a esquerda. Um pequeno compartimento irá se abrir. Fim de fase.

FASE 11 : THE FINAL BATTLE
MISSÃO : RAINHA- CHEGAR A SALA DO TRONO
OBI-WAN : DERROTAR DARTH MAUL

Vamos começar com a Rainha. Vá a esquerda, passe pela sala aberta e à direita você verá dois painéis de controle. O da direita revela um full health. Se você esperar um pouco, um droid vermelho aparece e abre o da esquerda, revelando um blaster. Continue pelo outro caminho e você encontra um portão de segurança branco. Logo, você precisa de um passkey branco. Para sua esquerda você vê um soldado próximo a três portas. Não abra a porta do meio. Entre na da direita, mate dois droids e mova a cabine até a outra sala, onde há mais dois droids. Mate-os e empurre a cabine até o painel verde que está alto na parede. Aperte o botão e uma passagem secreta será revelada. Do outro lado há uma sala com prisioneiros. Um deles possui o passkey branco. Saia com o passkey e volte para a porta de segurança. O painel está escondido e não é acessível agora. No canto próximo ao painel está uma máquina de leitura de passkey que você usará para revelar o painel de segurança. Passe.

Você é Obi-Wan agora. Passe pela porta e prepare-se para pular, a fase exije. Há um droid logo no começo, nesse anel. Mate-o . Aqui você deve chegar ao lado esquerdo da sala. Vá pela esquerda, passe dois anéis com campos de força até chegar em um anel com um droid. Mate-o . Quando o elevador chegar, suba. Vá até o topo e veja Obi-Wan e Darth Maul lutando. Olhe em volta e dê um salto duplo para onde você vê uma porta. Entre e mate dois droids. Abra a próxima porta e você está em uma plataforma. O primeiro painel de controle está à esquerda. Vá até o final da plataforma, use o painel e desative os campos de força azuis. Volte ao primeiro painel e ao lado oposto entre na pequena área, atravessando outra plataforma. Agora as plataformas estarão muito longe para se pular. Você terá que estendê-las. Há um painel do outro lado e um do seu lado. Use a force push no painel do lado oposto e procure o painel do seu lado. As plataformas irão se esten-

der permitindo que você possa dar um salto duplo. Mate os droids do outro lado e passe a porta para matar mais alguns. Há um painel secreto que abrirá a próxima porta. Abra-a e você pega um full health. Passe a próxima porta e vá até um anel sem saída. Ande um pouco e ...

Com a Rainha você vê uma porta logo à frente. Vamos abri-la. Primeiro você terá que acabar com o droid do canhão. Deixe Panaka pegar uns droids no corredor antes que você o dobre. Use seu blaster para destruir o primeiro droid no canhão (sim, haverão outros). Mate os droids e volte para falar com Panaka. Há um painel na parede da direita. Esse painel abre aquela porta. Volte para lá , entre pela porta e ande até as portas prateadas. Dentro, mate dois droids. Vire-se e encare a porta. À direita há um painel azul. Use-o e você ganha um proton missile launcher. Para a direita está uma laje. Pule nela e vá para a janela aberta à esquerda. Ao topo das escadas vire-se. Há um painel escondido entre as duas escadas. Aqui há um full health e um thermal detonator. Saia da sala. Se você não matou aquele droid com o canhão vai encontrá-lo. Agora vá pela esquerda. Pegue o

segundo droid canhoneiro. Continue em frente e deixe o Panaka destruir os destroyer droids. Atrás da primeira porta a sua esquerda estão um light repeating blaster, um small health e um blaster. Mas espere, ainda há mais. Num painel escondido você encontra um blaster, um outro light repeating blaster e um small health. Enquanto você vai em frente uma porta a direita irá se abrir revelando um destroyer droid. Deixe Panaka pegá-lo. Finalmente você chega ao último canhoneiro. Ele está a esquerda numa parede. Abra a porta a esquerda e entre numa nova passagem. Há quatro portas aqui. A porta a esquerda possui uma máquina de leitura para a passkey azul. A porta a direita tem um full health em um compartimento. Vá toda vida pela passagem até chegar a outra porta trancada. A esquerda está uma sala com o keypass azul, mas tem também um destroyer droid. Deixe com Panaka. Não abra a porta da direita (destroyer droid). Com a keypass azul volte para a sala da máquina de leitura. Depois é só voltar para a porta de segurança azul. Ao final da passagem para a direita está a máquina de leitura para o keypass vermelho. Há também uma sala com uma cabine. Numa laje próxima desta sala, no pilar, está o keypass vermelho. Descendo as escadas você encontra outra cabine móvel próxima ao elevador. Você encontra também uns droids. Deixe Panaka destruí-los. Para pegar o keypass vermelho você precisará mover a cabine que está próxima à grade quebrada próxima ao pilar. Entre então na sala próxima à sala da máqina de leitura e empurre a cabine pela grade quebrada para que uma caia na outra. Mova as caixas para o pilar com o keypass vermelho e então suba as escadas. Pule sobre o

balcão e pegue o keypass vermelho. Volte e use-o na máquina de leitura vermelha. No nível mais alto abra a porta com o novo painel vermelho. Você encontrará um light repeating blaster, dois small healths e um blaster. Depois passe pela porta vermelha de segurança, use o painel e ande um pouco...

Obi-Wan de novo. Sua missão é chegar ao outro lado da sala. Ande para o anel. Olhe para baixo e veja um droid num anel com um campo de força no meio. Você quer chegar num anel abaixo deste. Entre no elevado. O elevador para e em três níveis. Mas ele pára em um anel antes do qual você quer chegar. Faça um salto duplo correndo para lá. Pode parecer impossível, mas dá (é para cair no anel com campo de força no meio). Vá em frente e você chegará a outro anel sem saída com um droid. Mate-o . Logo abaixo está um anel com um elevador. Faça outro salto duplo. Depois pegue o elevador para o topo. Mate o droid e passe pela porta. Use o painel para chamar o elevador. Use de novo para baixar o elevador. Há uma laje contra a parede. Você precisa chegar lá e sabe como. Aperte o botão e isso moverá a grade no outro anel. Vá para o elevador, suba e pegue a caixa que estava atrás da grade. Ponha-a no elevador e desça. Mova a caixa para a área onde os campos de força azuis estão bloqueando seu caminho. À esquerda está uma laje difícil de alcançar. Mova a caixa e você alcançará a laje. Há um painel que controla os campos de força. Bem, os paineis seguem como relógios. As combinações são : no primeiro- 9:00, 9:30, 3:00. O outro- 9:30, 3:00, 9:30, 3:00, 9:30. Agora não há mais campos de força. Vá para o outro lado e suba o elevador passando pela porta.

Vamos com a Rainha agora. Mate o droid do canhão e use-o para destruir todo o resto. Suba as escadas e use o proton missille launcher nos destroyer droids no caminho. Passe pela porta da esquerda, saia pela janela e ande pela laje até outra janela. Pegue o full health dentro. Uma porta ao lado leva à sala do Trono. Passe e mate uns droids. Antes de falar com Viceroy abra a porta oposta da que você veio. Fale com Panaka e tenha certeza de que ele o siga. Fale com Viceroy e a batalha final começa. Mate os droids. Se Panaka seguiu você para a sala ele o ajudará. Depois de acabar com os droids fale com Viceroy e mude de personagem pela última vez.

Ande com Obi-Wan para a direita do anel. Olhe para baixo. Há um elevador. Seja habilidoso e pule para lá... Vai ser difícil. O elevador serve três níveis. Você terá que chegar ao anel do meio, mas o elevador para no do topo. No anel do meio vá em frente até chegar em outro anel sem saída. Pegue o elevador para o penúltimo nível. Ande em frente e finalmente você chegará na plataforma onde os dois estavam lutando... estavam. Passe pela porta a esquerda e tome cuidado com os campos de força vermelhos que aparecem e desaparecem. Vá até o final para encontrar os dois lutando.

Aqui está a batalha final. Acima nas lajes estão full healths em painéis azuis escondidos. Uma estratégia fácil é usars a force push em Darth Maul e jogando-o no poço. Quando ele estiver perto, empunhe o sabre e mande nele. Depois de alguns golpes use novamente a force push nele. De qualquer forma, tente usar sua própria estratégia, é mais interessante e mais difícil geralmente, mas mais compensador. Tome cuidado com os poderes Jedi de Maul e assim que tiver derrotado o maldito, fale com Qui-Gon. Que a força esteja com você...

A HISTÓRIA DOS JOGOS NO PC

A poeira mal baixou e as grandes espectativas para o lançamento de Star Wars Episode I: The Phantom Menace terminaram por ter um que de desapontamento. Claro, houve uma imensa parcela de fãs satisfeitos e outros nem tão fãs bastante surpresos, mas o filme não obteve sucesso em conquistar os fãs mais antigos e fanáticos, além de não ter superado as expectativas da empresa de George Lucas para o faturamento do filme, mesmo tendo ele conseguido arrecadar mais de 100 milhões de dólares em menos tempo que qualquer outro filme na história. sem mencionar que seu lançamento não foi exatamente o "evento que faria o solo do planeta tremer", como alguns profetizavam. Mas, ainda assim, sempre existe o bom e velho PC para você sonhar com a fantasia de Star Wars, seja qual tenha sido o resultado do filme. Como dizem, "por anos havia um canto uníssono para o lançamento de mais filmes de Star Wars enquanto a Lucasfilm não estava pronta para lançá-los. Mas agora, isso pode se tornar um canto por aqueles que querem entregar suas expectativas quanto a Star Wars aos games, que podem melhor atender suas expectativas".

A história de Star Wars nos computadores pessoais é longa e próspera. Por mais de cinco anos os PCs de todo o mundo foram a plataforma de mais de uma dúzia de títulos abordando a temática, e tendo mais da metade deles alcançando um sucesso absoluto, o que expande ainda mais o universo de Star Wars. O legado de SW nos consoles e arcades (que você conferiu em nossa primeira edição) pode até mesmo ser mais longa, extendendo-se por mais de dez anos. Contudo, o PC é responsável por carregar alguns dos melhores games da série já produzidos, incluindo o revolucionário TIE Fighter e a série Jedi Knight. TIE Fighter é cotado ainda hoje como um dos melhores simuladores espaciais de todos os tempos por muitos fãs e até mesmo pela mídia, superando clássicos como Wing Commander e seu parente próximo, X-Wing, o precursor de toda a série nos PCs. Da mesma forma, Jedi Knight é o ganhador de vários méritos por parte da mídia.

Com o lançamento dos últimos três jogos de Star Wars uma era histórica dos games talvez tenha tido os seus vestígios finais. X-Wing Alliance, recentemente lançado ao lado dos dois games sobre o Episódio I (TPM e Racer), seria o penúltimo deles. Quando Force Commander for lançado, ao final deste ano, significará o final dos games do Star Wars clássico. É bem provável que a LucasArts não mais olhará para trás (ou seria à frente?) para procurar inspiração para seus jogos.

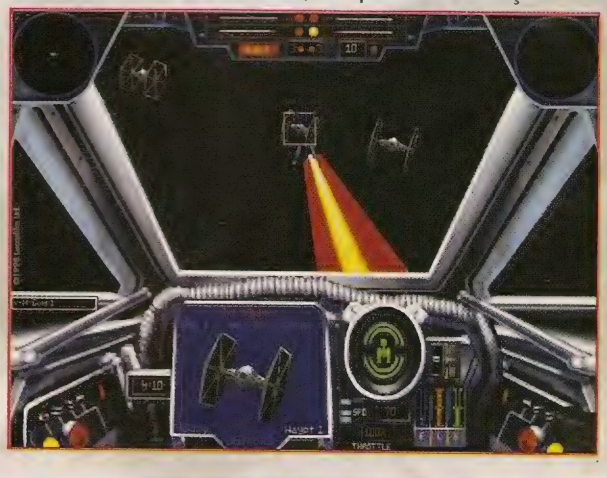
Mais insso não significa que a longa história de Star Wars nos computadores deva ser esquecida. Por isso mesmo, trazemos aqui uma compacta coletânea de todos os jogos que já fizeram parte do panteão de títulos para PC baseados na trilogia de Star Wars. Assim sendo, que a força esteja convosco!

X-Wing

Lançamento: 1993

Este simulador de combate espacial de nome simples foi o primeiro game a ser desenvolvido pela LucasArts para PC, podendo ainda ser considerado hoje um dos melhores de todos. Os gráficos poligonais surpreendentemente bem trabalhados para a época só são equiparados à atenção extrema dada aos detalhes, dois fatores que, juntos, tornam X-Wing não apenas um excelente game, mas a completa realização dos desejos dos fãs da série procurando pela emoção de combater TIE Fighters no espaço longinquo a bordo de uma "Asa X". Com um design altamente elaborado para o modelamento das naves de Star Wars, indo desde a pequena A-Wing até o maior dos Cruzadores Espaciais, bem como o áudio imbatível da Skywalker Sound e os intrigantes toques do enredo, X-Wing permanece como o exemplo mor de como um simulador de combates espaciais baseados em filmes devem ser.

Como um piloto rebelde em uma X-Wing, você deve trabalhar seu caminho desde o rigoroso treinamento de cadetes até um assalto sob circunstâncias climáticas extremas sobre a mais secreta das armas do Império, a Estrela da Morte. Sua última missão não apenas oferece uma revisão da história de Star Wars, mas também faz do trabalho de Luke Skywalker no primeiro filme uma brincadeira de criança. Mas claro, chegar até esta parte não é exatamente a coisa mais fácil do mundo. X-Wing também possui um nível de dificuldade elevadíssimo, como é o costume dos games da série. Fora isso, a incrível sensação de estar diante de números superiores de TIE Interceptors ou sendo perseguido por TIE Fighters ao mesmo tempo que tenta deter o avanço de TIE Bombers a uma importante base rebelde dão àquela dificuldade todo aquele ar de emoção e coerência. Afinal de contas, um piloto da aliança

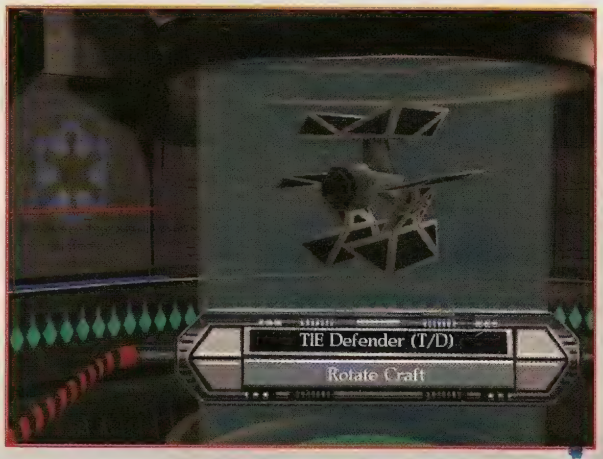


Rebelde não poderia esperar por menos de algo vindo do Império. Apesar de X-Wing focalizado nesta incrivelmente bem projetada e balanceada nave de combate da Aliança Rebelde, ele ainda permite a você ser o piloto de uma altamente encouraçada Y-Wing ou mesmo da velocidade enlouquecida de uma A-Wing. E, acredite, durante uma batalha espacial essa escolha fará muita diferença, uma vez que o sistema é tão envolvente que fará com que você tire proveito de todas as suas capacidades de piloto e de sua nave, indo desde a necessidade de utilizar-se de todos os seus canhões laser ao mesmo tempo, da ajuda dos Proton Torpedoes ou mesmo dos rápidos Concussion Missiles. Você até mesmo será obrigado a neutralizar uma unidade a fim de que ela seja capturada — especialidade dos canhões de Ions da Y-Wing, que neutralizam qualquer sistemas do alvo sem danos.

Além de tudo isso você deve estar preparado para quebrar barreiras de pesada resistência Imperial, escoltar naves em meio a imensas revoadas de TIE Fighters ou até mesmo derrubar poderosos e

altamente protegidos Cruzadores. Felizmente você não estará sozinho lá em cima, o que obrigará a você aprender a confiar em seus parceiros de vôo para auxiliá-lo se quiser se manter vivo. Coisa que fará com que você seja testemunha de suas mortes diante de números exageradamente superiores de caças imperiais. Mas com o domínio dos comandos, conhecimento da manutenção de energia de seus escudos e um toque de planejamento — entenda-se: perseverança e insistência — você poderá ter sucesso em seus objetivos e auxiliar na causa.

Com o sucesso, X-Wing teve mais duas caixas de expansão, com novas campanhas e naves: a Imperial Pursuit, com novas missões, e a B-Wing, que ainda trazia a poderosa combatente estelar mostrada em O Retorno de Jedi. X-Wing também foi re-lançado com as duas caixas de expansão, além de gráficos atualizados, com melhores texturas, novas

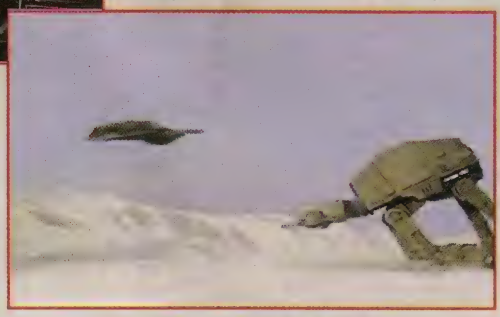


vozes e FMVs implementadas em um único pacote, batizado de X-Wing Collector's Edition.

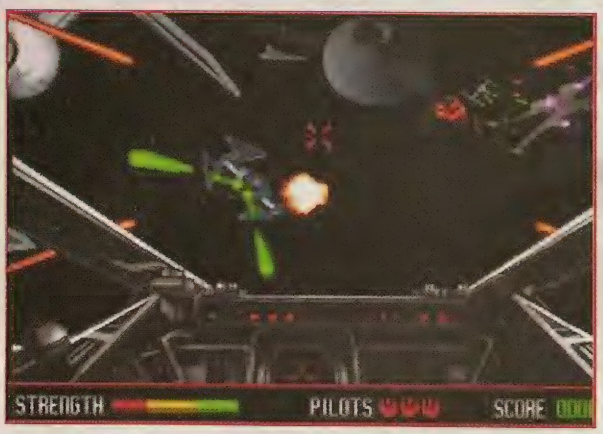
Rebel Assault

Lançamento: 1993

Seguindo a trilha de sucesso de X-Wing, logo surgiria no mesmo ano o menos sofisticado e graficamente mais intenso game da LucasArts: Rebel Assault, um game de tiro, não um simulador. Apresentando uma hitória original onde o piloto da aliança Rebelde anônimo, Rookie One, segura o império preticamente sozinho, Rebel Assault foi designado para tomar vantagem das "recém-descobertas" capacidades gráficas de games em CD-ROM, com uma grande capacidade de armazenamento e com a capacidade de rodar vídeos em tela inteira continuamente, colocando nos FMVs todos os Star Destroyers e AT-ATs que podiam. Por confiar muito em suas capacidades de vídeo e audio, o game não foi lançado em formato de disquetes, uma das mais criticadas atitudes da LucasArts (vale lembrar que em 93 o uso de drives de CD-ROM não eram tão difundidos como atualmente).



Não seria nenhum exagero dizer que a história não foi muito legal com Rebel Assault. Como a maioria dos games de tiro, RA restringia boa parte da ação ao limitar o jogador a um caminho particular, mesmo com as possibilidades de caminhos múltiplos e outras variações para aumentar o senso de pseudo-liberdade. Logo, Rebel Assault foi logo de início considerado inferior a X-Wing por não oferecer toda a emoção do mesmo em destruir Star Destroyers e seus detestáveis TIE Fighters. Detalhes técnicos quanto ao vídeo e ao áudio também receberam tais críticas, em especial pelo alto nível de granulação dos FMVs, o que já acabava com as espectativas de "jogar o filme".



Além destes motivos, todas as fases de Rebel Assalt eram muito parecidas umas com as outras, com o jogador simplesmente atirando com o cursor em vários alvos enquanto tenta desviar de tiros e obstáculos. A ação era, no mínimo, difícil e repetitiva, apesar das fases serem diferentes umas das outras. De um canyon em Tatooine a um campo de asteróides após passar pelas cavernas geladas de Hoth, Rebel Assault oferecia muitos dos cenários mais populares de Star Wars juntamente com o som digital de John Williams. Tudo para tornar o game, se não o "jogando o filme", um título com gráficos e som marcantes para a época.

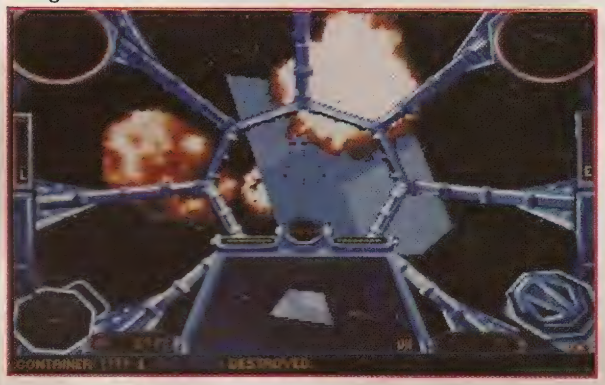
TIE Fighter
Lançamento: 1994

X-Wing pode ser um indiscutível clássico para os PCs, mas TIE Fighter é muito superior. Pode-se até mesmo dizer que este é uma evolução de X-Wing, com uma jogabilidade apurada, gráficos refinados e a mesma proposta do game original. Contudo, há uma grande diferença entre estes dois ótimos títulos: enquanto a própria saga de Star Wars é um épico moderno onde o bem vence o mal, TIE Fighter quebra toda essa teoria dos filmes e coloca o jogador no cockpit de uma nave Imperial. De repente toda a Aliança Rebelde torna-se a grande vilã que impede o Império de espalhar a paz intergalática sob as asas de Darth Sidious. Em outras palavras, esta é a prova viva de que, em uma guerra, o certo e o errado depende muito do ponto de vista. Para os mais acostumados com o enredo original os motivos que este jogo carrega são difíceis de engolir. Entretanto, o mais impressionante é que qualquer fã de Star Wars que tenha jogado TIE Fighter dirá que este é um dos melhores game para PC, uma vez que torna a problemática entre a disputa Império / Aliança Rebelde muito mais intrincada, uma vez que ambos os lados possuem fortes motivos para alcançar seus objetivos, acabando com o típico pensamento de que o Império é só um bando de caras maus que deseja ter a galáxia para si só. Claro que em partes isso está certo, mas eles acreditam friamente que esta é a única forma de conseguir a paz entre os planetas.

Os TIE Fighters em si, como os veteranos no cockpit da X-Wing já imaginavam, é algo um pouco além de uma armadilha, uma vez que sua velocidade e mobilidade não eram capazes de compensar a perda de seus refletores. Um pouco de sorte, um tiro certeiro em um TIE Fighter e... BOOM! Os TIE Interceptors e os TIE Bombers não iam muito além disso, mas a TIE Advanced (como fora designado o TIE Fighter turbinado de Darth Vader) é a verdeira rival da X-Wing, sendo até mesmo superior em certos aspéctos. Além disso, o Assault Gunboat é um altamente pesado encouraçado que supera várias vezes a função da Y-Wing. O jogo concedia a você a opção de pilotar cinco naves diferentes, duas a mais que as três de X-Wing, sem mencionar uma texturização incrivelmente superior à seu predecessor.

TIE Fighter também foi aclamado por integrar sua história aos combates espaciais. Suas dúzias de missões também eram não só desafiadoras (e mais complicadas que as de X-Wing), mas também incluíam objetivos opcionais que vinham diretamente de uma autoridade superior, o Imperador. Ocasionalmente podem contrariar seus objetivos iniciais, o que obrigará a você escolher entre seguir suas ordens ou obedecer cegamente as ordens do Imperador. A história de TIE Fighter também se relaciona com os

livros de Timothy Zahn que davam continuidade à saga, tendo várias referências ao grande almirante Thrawn, o que adicionava aquele toque que tornou este enredo muito mais intrigante e satisfatória que X-Wing.



A LucasArts ainda lançou uma caixa de expansão para TIE Fighter, chamada Defender of the Empire, onde foi inaugurado o TIE Defender, uma poderosa combatente estelar de três asas que tornava até mesmo a TIE Advanced obsoleta. A nova caixa e o game original foram lançados em um único pacote chamado TIE Fighter Collector's CD-ROM, onde foram adicionadas várias novas naves, como a Missile Boat. Juntando todas as missões do TFCCD-ROM podia-se contar mais de cem missões com diálogos completamente falados, texturização perfeita, o que tornou TIE Fighter, na opinião de muitos, o melhor simulador de combate espacial de todos os tempos. Só ficou faltando uma opção de Multiplayer...

Dark Forces
Lançamento: 1994

Dark Forces foi um destaque entre os games de tiro em primeira pessoa. Além de ser o primeiro do gênero produzido pela LucasArts, foi o primeiro a possuir o comando "Pulo". Em 1994, apenas alguns anos após o lançamento de Doom, uma onda de cópias desse sucesso apareceram no mercado. Descent foi um dos mais aclamados, mas Dark Forces é lembrado como um dos mais famosos clones de Doom.

Dark Forces coloca você no papel de Kyle Katarn, um mercenário contratado por Mon Mothma para realizar uma missão vital à Aliança Rebelde. Apesar disso, o game pessui uma grande gama de missões, com um pouco mais de propósito que Doom ou Descent. O objetivo principal do game era infiltrar-se no Império e roubar os planos da primeira Estrela da Morte. Pelo caminho você deve enfrentar Stormtroopers e o poderoso Dark Trooper, um protótipo de super Stormtrooper que é a arma secreta do Império. Fazendo uma aparição meio que de penetra, Boba Fett surge como um dos chefes finais.

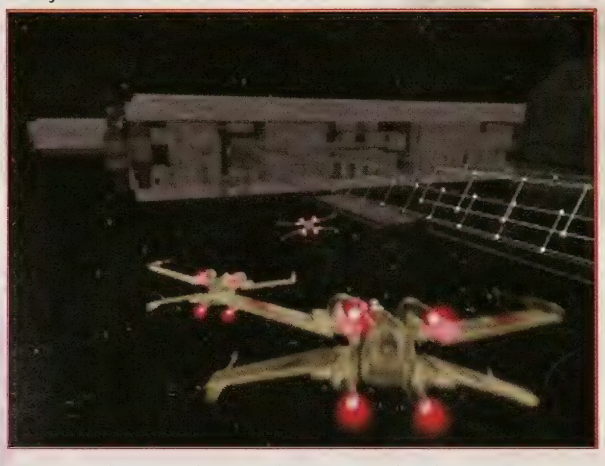
Dark Forces tinha uma jogoabilidade semelhante aos outros games de tiro em primeira pessoa com algumas diferenças. Primeiramente, este realmente conseguiu fazer com que você tivesse uma sensação de fazer parte do universo de Star Wars. Cumprir missões vitais para a Aliança Rebelde e roubar os mesmos planos mencionados por Leia e

pelo General Madine no Episodio IV apenas adicionaram um senso de importância às suas missões. Em segundo, ele possuía muitos detalhes que viriam a ser adicionados somente anos depois. Contudo, Dark Forces ainda era motivo de uma grande frustração ao jogador: a incapacidade de salvar seu progresso em qualquer lugar. Você podia salvar apenas entre uma missão e outra e, à medida que as missões iam ficando extensas, com múltiplos objetivos e inimigos aos montes, a falta de uma opção para se salvar a qualquer momento começa a fazer falta. Mas o ponto mais problemático do game era a já ausente falta de uma opção para Multiplayer, tendo em vista que tanto Doom quanto a maioria de seus concorrentes possuíam esta capacidade.

Entretanto, colocando todos os prós e contras em uma balança, Dark Forces continua como um clássico de tiro em primeira pessoa. Este não era um game de corra-e-atire, possuindo missões e uma ótima construção de fases, com variados objetivos

que superavam o grande número de fases e monstros dos outros jogos do gênero.

Rebel Assault II: The Hidden Empire
Lançamento: 1995



Apesar da reação que o primeiro game causou aos fãs, Rebel Assault obteve sucesso suficiente para dar origem a uma seqüência de mesmo naipe. Como seu predecessor, Rebel Assault II é um game de tiro com movimento restrito, com grande preocupação não no enredo ou pofundidade, mas na velocidade, além de um estilo bem Arcade e um visual atraente. Mais uma vez os jogadores são colocados no papel de Rookie One com o objetivo de acabar com os nefastos planos do Império, com Darth Vader pesquisando uma frota de TIE Fighters invisíveis aos radares para acabar com a Aliança Rebelde. Talvez não fosse o plano mais brilhante de Vader (aliás, nem um plano digno de Vader este é) mas, graças a Rebel Assault II, ele foi encaixado na saga de Star Wars.

O mais notável de Rebel Assault II foi o uso de cenas da trilogia entre uma fase e outra. Este até pode ser um bom motivo para os fãs da série, mas não o suficiente para um game que já tinha a fama de fácil, com um enredo fraco onde nem James Earl Jones participou para dublar a voz gutural de Darth Vader.

Apesar de tudo, Rebel Assault II foi mais similar ao original que se esperava, mesmo tendo a tecnologia melhorada ter acabado com boa parte da granulação e melhorado as cores. O jogo coloca Rookie One contra a tremenda frota Imperial e ainda coloca-o em um Super Star Destroyer para acabar com um hangar de TIE Fighters, entre outros pequenos objetivos.

O game foi criticado por todos os mesmos defeitos existentes em RA, e ainda por apresentar um retrato muito menos plausível do universo de Star Wars que na complexidade de X-Wing e TIE Fighter. Mesmo assim, é um game de gráficos bonitos e uma dificuldade dígna da série.

Yoda Stories
Lançamento: 1997

Amplamente considerado o pior de toda a série de jogos de Star Wars, Yoda Stories não é um game tão ruim se observarmos que este foi um game designado para competir com games como Paciência ou Campo Minado. Em outras palavras, este é um game de Windows. Ele é simples, com carregamento rápido e com visão aérea, tendo um forte apelo para o RPG. Havia até mesmo personagens SD, com cabeções e grandes olhos!

Você joga com o jovem Luke Skywalker em treinamento com mestre Jedi Yoda, tendo de realizar alguns objetivos como recuperar ou trocar alguns itens e até mesmo combate usando Sabres de Luz ou Blasters. Os controles são simples, os objetivos pouco profundos... Tudo caminhando para um joguinho de hora de almoço. Mas a LucasArts deveria saber que seus fãs iriam querer algo melhor.

Yoda Stories usa o mesmo engine (gráfico e funcional) de Indiana Jones and his Desktop Adventures e, por isso mesmo, tem a capacidade de gerar uma nova fase com diferentes objetivos a cada novo jogo. Assim, teoricamente você terá um jogo completamente novo a cada jogada. Mas a prática é completamente diferente: as fases de Yoda Stories são disconexas (sabe um quebra cabeças montado de forma errada? É mais ou menos isso...) e realmente não proporcionam tudo que deveriam em seu curto período de tempo para ser completados. Como era de se esperar, este não é um game que se adaptou às espectativas dos fãs. O desaponamento quanto a Rebel Assault e Yoda Stories servem como exemplo de que os fãs de Star Wars nos PCs querem games não apenas com a marca e os elementos da saga, mas também um bom enredo, sons e gráficos.

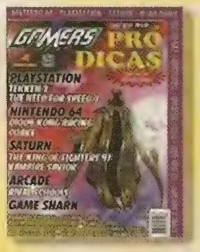
GAMERS PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS

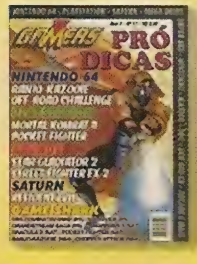
Cód.: PD 06
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 07
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 08
Cada R$ 2,50

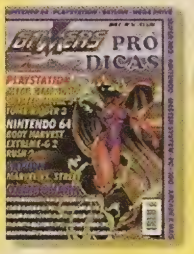

Cód.: PD 09
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 10
Cada R$ 2,50


Cód.: PD 11
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 12
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 13
Cada R$ 3,00


Cód.: PD 14
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 15
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 16
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 17
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 18
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 19
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 20
Cada R$ 3,00

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS **PRÓ DICAS**

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD 06 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 07 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 08 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 09 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 10 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 11 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 12 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 13 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 14 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 16 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 17 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 18 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 19 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 20 - Cada R$ 3,00 ( )

Nome: _____

Endereço: _____

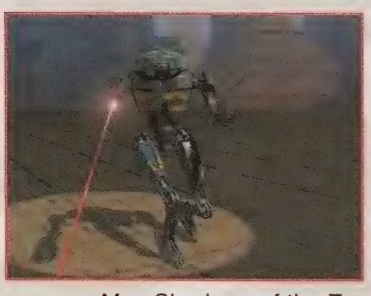
Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Shadows of the Empire
Lançamento: 1997

Originalmente desenvolvido para o Nintendo 64 em 1996, Shadows of the Empire é um game de ação poligonal que lembram vagamente os games da série Rebel Assault, apesar de possuir também alguns elementos de Jedi Knight. SotE conta a história de Dash Rendar, um mercenário que é contratado para salvar Luke Skywalker de um plano de assassinato, ocorrendo exatamente ao mesmo tempo que O Império Contra-Ataca. A história em si foi desenvolvida ao mesmo tempo para um livro, a divulgação de um Soundtrack e o jogo. O game foi desenvolvido exclusivamente para o uso de placas aceleradoras 3D e, por isso mesmo, diferente de Rebel Assault e Rebel Assalt 2, sua mais impressionante caraterística são os gráficos. Em contra-partida, Shadows of the Empire e RA sofreram de um mesmo problema: eram muitos simples para um enredo muito elaborado, tendo um amálgama de estilos através das fases, o que pode funcionar nos consoles mas não agrada nada os fãs para PC.

Pelo menos tem um bom começo: a primeira fase recria a famosa batalha de Hoth, entre os AT-AT Walkers e os SnowSpeeders, tendo Dash em um dos cockpits equipado com os cabos de aço criados para derrubar estes colossos Imperiais. Este curto mas magnífico segmento do jogo ajudou a Nintendo a vender mais alguns de seus consoles e ofereceu aos fãs a chance de vivenciar uma das mais emocionantes seqüências do filme. Ainda assim, Shadows of the Empire não valia pelo resto do game. Fases muito longas no estilo Tomb Raider ou um confinamento à artilharia da Outrider (o clone torto da Millenium Falcon) forçado a apenas mirar e atirar em alguns



inimigos que surgem sem parar na tela. Nas primeiras ainda havia o problema das fases mal estruturadas e um Dash mais desconexo que em outros games de ação.

Mas Shadows of the Empire, graças a seu engine 3D, eferecia um pouco mais de liberdade que em Rebel Assault. E, por situar o jogador em um enredo completamente novo, e deixá-lo enfrentar desde AT-ATs até Boba Fett (mais uma vez de penetra), Shadows of the Empire agradaram os fãs menos exigentes.

Star Wars Rebellion
Lançamento: 1997

Enquanto X-Wing e Dark Forces davam a você a visão de um simples indivíduo acerca do conflito de Star Wars, Star Wars Rebellion planejava oferecer uma visão estratégica do conflito e colocar em suas misões o poder para acabar com a guerra a qualquer momento, sendo um Comandante Imperial ou Líder Rebelde. Você controla cada aspécto da guerra de ambos os lados, tendo de manter seus territórios, construir mais naves, estações, tropas ou mesmo mandar seu exército ou comissão diplomática para elevar o número de planetas sob seu domínio. Além de comandar a produção de sistemas, naves, tropas e construções, você ainda tem de comandar heróis como Han Solo, Darth Vader, Chewbacca ou Luke Skywalker.

Cada um desses personagens (cerca de cinqüenta no total) possui seus próprios atributos e especialidades que podem auxiliar você em pesquisas, batalhas, contrução ou missões secretas. E como se não bastasse, Rebellion ainda possui um modo de batalha 3D entre cruzadores rebeldes ou imperiais. Os combates terrestres, entretanto, são resolvidos automaticamente, como em Master of Orion.

O pacote inteiro foi bastante ambicioso e pareceu até bom no papel, mas o resultado foi horrível, recebendo críticas de todos os lados. A interface era complicada e não ajudava na jogabilidade. sem mencionar que os combates táticos foram pouco implementados e com gráficos pobres. Se você conseguir passar por duas ou três horas de tutorial ou leitura de manual talvez o game torne-se um pouco mais atraente. Infelizmente existe muito para ser feito em um interface que não ajuda nem um pouco. Um grande ponto fraco na diversão.

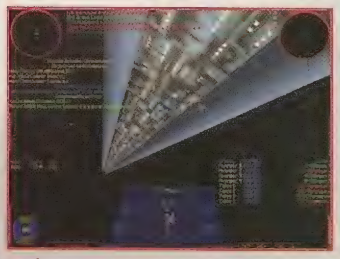
Star Wars Rebellion ainda teve a salvaguarda de ser o primeiro game de estratégia sobre Star Wars, mas a tentativa da LucasArts em passar o conflito da saga para um ponto mais estratégico foi ambicioso demais para resultar em algo bom sem muito esforço.

X-Wing vs.TIE Fighter
Lançamento: 1998
X-Wing vs.TIE Fighter: Balance of Power
Lançamento: 1998

X-Wing vs. TIE Fighter preencheu um vazio que milhares de fãs de X-Wong e TIE Fighter reclamaram por anos: o modo Multiplayer. Nem X-Wing nem TIE Fighter possuíam a capaciade para combates espaciais via rede ou web, apesar de ambos possuírem ótimos modos Single-Player (especialmente TIE Fighter). Ainda assim, os fãs de ambos os jogos queriam a oportunidade para enfrentar alguns

oponentes humanos para testar e sentir a emoção verdadeira do universo de Star Wars.

Não importa que Wing Commander, o



principal concorrente destes dois games desde seus lançamentos, também não possuísse esta opção. O fato é que Star Wars, o principal pai das batalhas espaciais épicas, decepcionou a todos os por não conceder a seus fãs que se degladiassem no espaço infinito. Por isso mesmo, quando a LucasArts e a Totally Games, responsáveis tanto por X-Wing quanto por TIE Fighter, anunciaram que estavam criando um game baseado em X-Wing com a capacidade multiplayer, os fãs ficaram estáticos.

Infelizmente, uma grande maioria destes ficaram mais desapontados quando este game foi lançado do que antes. Por quê? Bem, X-Wing vs. TIE Fighter garantia a experiência Multiplayer... Mas com o grande custo da completa perda do Single Player. Em outras palavras, este estava mais para um ipdate com capacidade de multiplayer para X-Wing ou TIE Fighter que um verdadeiro novo jogo, o que acabou com a emoção das missões e a sensação de imersão proporcionada por X-Wing e que tornou TIE Fighter um clássico. Enquanto você podia voar em todas as naves de Star Wars que desejasse, de A-Wings às TIE Interceptors, isso não era o bastante para atrair o público cativado por TIE Fighter ou X-Wing. A maioria das críticas mostraram um certo ar de desapontamento, equanto os jogaoders se sentiram enganados pelo jogo. Contudo, não se pode tirar o mérito deste ter sido o primeiro game com capacidade para Multiplayer que apareceria também no próximo game da linha X-Wing: X-Wing Alliance.

Larry Holland, presidente da Totally Games, levou a sério as críticas e começou a trabalhar em um pacote de expansão que traria de volta a emoção dos games SinglePlayer de alto calibre. Meio ano depois, a TG e a LucasArts lançaram a expansão Balance of Power. O pacote incluia um grande enredo envolvendo um Super Star Destroyer e uma armada Rebelde invisível a radares, dando a oportunidade aos jogadores de liderar esquadras de elite do Império e da Aliança Rebelde. Havai ainda uma série de objetivos variados e até mesmo cenas do filme entre as fases. Por sorte BOP funcionou melhor que o esperado, conseguindo trazer de volta os fãs de Star Wars e atingindo até mesmo novos adeptos. Apesar de não ter um enredo tão bom quanto TIE Fighter (afinal, esta é uma expansão!), a caixa fez renascer um pouco da emoção de ser um piloto no universo de Star Wars.

Jedi Knight: Dark Forces II
Lançamento: 1997

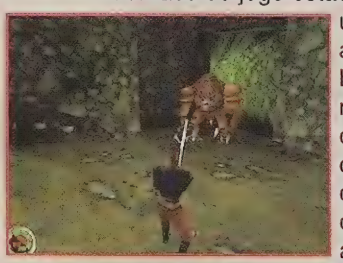
Jedi Knight: Mysteries of the Sith
Lançamento: 1998

Jedi Knight foi a tão esperada continuação

do aclamado Dark Forces. Dark Forces foi o primeiro game de tiro em primeira pessoa da LucasArts mas, apesar de seu sucesso, ele ainda possuía alguns graves erros, como uma pobre interface de salvamento do progresso e a falta do modo Multiplayer, que foram implementadas em Jedi Knight: Dark Forces II. Mais uma vez você encarna Kyle Katarn mas, desta vez, você deve comandá-lo em seu treinamento para se tornar um cavaleiro Jedi.

Jedi Knight foi um game movido essencialmente pela história, sendo as missões sempre precedidas de trechos da narrativa. Enquanto o enredo não era o primor dos contos de Star Wars, ele levava o game adiante com grande destreza, dando um bom propósito às missões. O nível de integração entre a história, os trechos e as missões foi muito elogiado pela mídia e pelos jogadores, sendo colocado acima dos demais "corra e atire" como Quake, Duke Nukem 3D e outros.

A ênfase do jogo estava no fato de você ser



um Jedi, podendo adiquirir um Sabre de Luz e aprender a manipular a Força dentro de si. Você era capaz de lançar raios de luz (como o Imperador Palpatine), correr a altas velocidades, curar seus ferimentos e até mesmo enforcar seus oponentes à distância (no melhor estilo Darth Vader). Aliás, tocando no assunto, era até mesmo possível se voltar para o lado Negro da Força e se tornar um Sith ou o novo imperador da galaxia. Mas o final do jogo para esses não era dos melhores (nem para aqueles que seguem o lado correto da Força ele era muito feliz!). De qualquer forma, Jedi Knight oferecia uma grande sensação de imersão no universo de Star Wars ao permitir que você se torne um Cavaleiro Jedi. Desde TIE Fighter não havia uma sensação tão forte quanto em Jedi Knight.

Finalmente Jedi Knight corrigiu todos os erros de Dark Forces. Ele oferecia a opção de salvar a qualquer momento e até mesmo suporte para Multiplayer. Apesar do engine ser baseado no de Quake II, Jedi Knight possuía uma animação até mesmo mais fluente que em seu concorrente, além de uma riqueza de ambientes muito maior. Não foi surpresa quando JK ganhou vários prêmios de "Jogo do Ano".

A popularidade de Jedi Knight deu origem a um pacote de expansão chamado Mysteries of the Sith. Este apareceu meio tímido no mercado e logo desapareceu. Contudo, ele possuía uma série de bons elementos que implementavam o jogo. Primeiramente, ele permitia que você jogasse com Mara Jade (que também aparecia em Star Wars Masters of Teräs Kasi, para PS), uma personagem bastante popular nos livros sobre Star Wars de Timothy Zhan, além de um time de desenvolvimento completamente novo, que mais para frente viria a criar um novo game, o atual Star Wars- Episode I: Obi-Wan.

Rogue Squadron
Lançamento: 1998

Rogue Squadron seguiu a tradição de Shadows of the Empire e ofereceu aos jogadores uma interpretação mais própria dos arcades ao universo de Star Wars. Enquanto este valia-se das mesmas vantagens de SotE, RS se beneficiou com mais elogios por parte da crítica e dos fãs. E este era realmente um game melhor, com um foco menos amplo, mas mais elaborado.

O Rogue Squadron é o grupo formado pelos mais talentosos pilotos da Aliança Rebelde, sendo comandado por Wedge Antilles, o piloto que escoltou Lando Calrissian ao centro da segunda Estrela da Morte. Até mesmo Luke Skywalker fez parte da Rogue Squadron antes de se tornar um Cavaleiro Jedi.

No jogo, você joga como Luke que ainda carrega a liderança do grupo, enfrentando missões localizadas entre Star Wars (o episódio IV) e Império Contra-Ataca, antes de Luke entrar em seu treinamento Jedi. Enquanto os rebeldes conseguiram uma grande vantagem destruindo a primeira Estrela da Morte, o Império ainda continua muito forte e muito capaz de acabar com a Aliança se conseguir encontrar sua base.

Rogue Squadron oferece mais de uma dúzia de missões se passando em vários planetas diferentes. Você pode passar por Tatooine e salvar uma vila do ataque de TIE Bombers, resgatar reféns de minas de Kessel, realizar movimentos de defesa sobre os céus de Corellia (e auxiliar Han Solo novamente) ou mesmo fazer parte na defesa contra a invasão do planeta aquático de Mon Calamari. As missões incluem procura e execução, resgate e até mesmo ataques relâmpago.

Rogue Squadron definitivamente se assemelha a um jogo de Arcade, com direito a vidas extras e uma mecânica de vôo muito boa. O time de desenvolvimento que inclui o Factor 5 e os remanescentes do time de Shadows of the Empire, são a garantia de que o game se focaliza completamente na ação. O mais interessante é que o game proporciona um desafio na medida certa e um gostinho de cada um dos filmes de Star Wars. Os bons gráficos 3D e a ênfase na velocidade são uma combinação perfeita.

X-Wing Alliance
Lançamento: 1999

Depois do desapontamento com X-Wing vs. TIE Fighter, Larry Holland e sua companhia voltaram ao início e começaram a trabalhar em um simulador de combate espacial que combinasse as batalhas frenéticas de Star Wars com um ambiente e uma história que envolvam o jogador, bem como uma estrutura de missões coerente. Um ano de trabalho resultou em X-Wing Alliance, lançado pouco antes da estréia do Episódio I, assim como a LucasArts previu.

A série de X-Wing (o que inclui TIE Fighter) mostrou a história de Star Wars do ponto de vista dos pilotos. X-Wing deu-nos a visão Rebelde, TIE Fighter deu-nos a visão Imperial, enquanto Alliance nos dá uma visão neutra. Você joga como o membro de uma família de comércio que é simpatizante dos Rebeldes. É aqui que começa a parte de Star Wars: há uma família rival que comercializa com o lado mais perigoso do universo e caiu nas garras do Império. Durante o jogo você é recolhido para dentro de uma esquadra Rebelde, o que obriga a você optar por dois caminhos: a história ao lado da Aliança ou a de sua própria família. Mas você terá missões que farão com que os enredos se cruzem. O jogo oferece também outros personagens com quem você pode negociar, como sua irmã e o Droid Sidekick, que tornam-se parte integral da história. Alliance acaba por culminar na clássica batalha espacial em meio a um embate de proporções catastróficas, bem em nível de Star Wars.

X-Wing Alliance oferece algo além para os novos simuladores de combate espacial da série, com a possibilidade de seguir por diferentes áreas em uma mesma missão e fazer suas escolhas para onde ir ou como completar sua missão, mais ou menos como em Wing Commander. Uma missão pode exigir de você a recuar e perder toda uma rota de comércio ou forçá-lo a testar seu poderio em combate. Os múltiplos modos de se completar uma missão também atingem os modos Multiplayer, bastante bem estruturados em Alliance, incluindo até mesmo um editor de missões. X-Wing Alliance pode não ter sido financeiramente mais famoso que seus parentes da série X-Wing, que foram best-sellers em cada um dos anos que foram lançados, mas foi muito bem recebido pelos fãs. Como este pode ser o último game da série Clássica, é uma ótima oportunidade

para reviver os velhos tempos.

Star Wars: Episode I Phantom Menace
Lançamento: 1999

Star Wars - Episode I: The Phantom Menace é uma adaptação digital do filme homônimo, como você já deve ter imaginado. É basicamente o filme na forma de jogo, para PC e, mais adiante, PlayStation.

O trabalho no jogo começou antes mesmo das filmagens do filme começarem e os responsáveis pelo desenvolvimento, a Big Ape, trabalhou em cima do script original. Por isso o jogo ainda possui algumas cenas que foram cortadas do filme na última hora.

Um exemplo disso é uma cena com um Taxi em Coruscant, que estava no script original mas cortado no final. Além disso, o game ainda baseia fases inteiras em partes que simplesmente foram cortadas do filme! Mais exemplos? Uma fase inteira sobre a procura de Obi-Wan por Qui-Gon nos pântanos de Naboo (uma cena incrívelmente reduzida) e a jornada através do centro do planeta de Naboo. A Big Ape e a LucasArts afirmam que tais estágios foram construídos de forma proposital, garantindo ao jogador uma sensação de ir além do filme. Mas... Fica meio estranho você estar jogando e em certa parte você se perguntar: "tinha isso no filme?". Mesmo que a colocação de estágios seja proposital, será que isso é o suficiente para chamar a atenção do público?

The Phantom Menace é basicamente um game de aventura com várias batalhas e exploração do cenário. Em outras palavras, pense em Tomb Raider com a rainha Amidala no lugar de Lara Croft (ok, é meio complicado fazer isso)... E com uma jogabilidade horrível. Agora você tem a perfeita imagem de TPM. O game dá a você a opção de jogar com quatro personagens, sendo eles Obi-Wan, Qui-Gon, Queen Amidala ou Captain Panaka (o Mike Bison do filme). Há várias lutas com o Sabre de Luz e aparamentos de tiros blaster no início, bem como a interação dos personagens em Tatooine quando conhecem Anakin e seu proprietário, Watto. Eventualmente o game culmina na batalha contra Darth Maul.

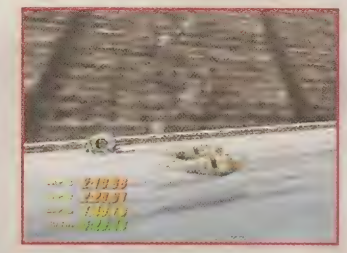
É muito cedo para dizer o quão bem o game irá divulgar a primeira parte da segunda trilogia, mas a opinião pública não parece nada contente com o título. Mais ainda que os críticos de cinema em relaçào ao filme...

Star Wars Episode I: Racer
Lançamento: 1999

Enquanto a versão de SW - Episode I TPM apenas alcançou algumas pesadas críticas por parte do público, Racer realmente cumpre com tudo que promete em uma corrida veloz alucinante. Como parte dos jogos de computador baseados em Star Wars, nem este nem o TPM serão lembrados como grandes clássicos mas, em compensação, este pode ser considerado uma divertida corrida.

O jogo se baseia na seqüência de quase dez minutos em Ani e outros correm com seus Podracers no Boont Eve, em Tatooine, proporcionando a mesma emoção que o filme. Aqui você não participa somente da BE, mas também de vários campeonados girando ao redor de oito planetas. O Tournament Racing Mode neste jogo permite a você concorrer nas categirias Amateur circuit, Semi-pro circuit e finalmente uma Pro circuit. Depois de completar estes circúitos, você pode correr em corridas especiais, sendo a última a Boonta Eve Classic, em Tatooine.

Você não joga somente com Anakin Skywalker, mas você poderá correr com até 20 pilotos diferentes, incluindo Sebulba, Gasgano e outros participantes da corrida do filme. Além das 600 mph através de uma grande variedade de circuitos, você ainda pode melhorar seu Pod comprando peças de Watto ou procurando pelo ferro-velho. Este game tem sucesso na variedade de suas pistas: rápidas, divertidas e com muitos ambientes diferentes, mais de vinte circúitos diferentes e uma grande dificuldade. Claro, como nada é perfeito, o modo Multiplayer é um pouco travado e o mapa das pistas algumas vezes atrapalham sua visão — ou são atrapalhadas pelo cenário!



Racer pode não ser um game excelente, mas com certeza é muito divertido. Como um jogo da série Star Wars, pode-se apostar que este não será mencionado com tanto furor quanto Jedi Knight ou TIE Fighter, mas também não será jogado às favas, como Yoda Stories e TPM. E, sendo ainda o único game de corrida sobre Star Wars, com certeza merece seu mérito.

Star Wars Episode I: Obi-Wan
Lançamento Previsto: Primeiro semestre de 2000

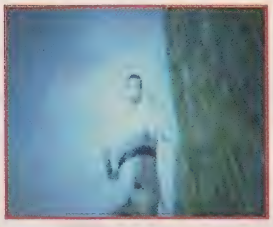
Como Yoda disse em O Império Contra-Ataca, "Ainda há outro". É assim que a LucasArts revelou seu terceiro game sobre Star Wars, Obi-Wan, na E3 deste ano. Obi-Wan, usando as palavras da LucasArts, continuará a tradição dos games de tiro em primeira pessoa originada em Dark Forces e Jedi Knight.

Em Obi-Wan você joga com o jovem Obi-Wan Kenobi. Fora isso, a LucasArts não divulgou mais nada na feira, mas sempre uma informação ou outra vasa...

Star Wars - Episode I: Obi-Wan está sendo desenvolvido pelo mesmo time que desenvolveu a

expansão Mysteries of the Sith, dentro da própria Lucas Arts. Os responsáveis pelo jogo já estão trabalhando há cerca de um ano. O game poderá ser jogado tanto em primeira quanto terceira pessoas, apesar do vídeo apresentado na E3 passuir somente a visão em terceira pessoa. A animação será um dos pontos fortes, uma vez que o sistema de Motion Capture está sendo usado para reproduzir todos os movimentos de Obi-Wan, incluindo saltos, mortais e inúmeros ataques com o Sabre de Luz. E, com o auxílio da Força, você ainda terá uma gama muito maior de movimentos.

Entre o panteão de inimigos estão os Droids,



Droids montando STAPs (aquelas motos voadoras) e Destroyer Droids (aquelas bolas). Você ainda terá de enfrentar Droid Fighters (aquelas naves que saíram aos montes quando os pilotos de Naboo atacaram a nave oponente, que também têm a capacidade de se locomover em solo) e Battle Tanks (daqueles que Jar Jar destruiu aos montes). Na feira foi possível observar o jovem Jedi explorando ambientes como canyons, o palácio de Naboo e também Tatooine. Sem mencionar uma seqüência apresentando uma Nave de Combate de Naboo. Se esta é uma fase ou apenas uma cena entre os estágios, nada foi revelado.

OS gráficos de Obi-Wan parecem um pouco melhores que os de Jedi Knight, mas ainda assim o vídeo deveria ser de uma versão bem menos adiantada do game. A LucasArts está mantendo segredo até o lançamento do título no final do ano, mas é mais provável que SWEI-OW chegue às nossas mãos somente em 2000, nos primeiros meses. Espere por alguns demos jogáveis em alguns meses. O jogo promete muito e a idéia de jogar com um Jedi já preparado para expandir a paz pelo universo na era dourada dos Jedis parece ser um ótimo assunto para um game. Fiquem de olho...

Force Commander

Lançamento Previsto: Q3 1999

Force Commander é um jogo que foi mantido

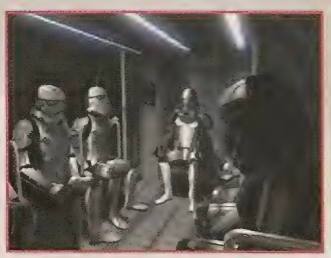
escondido, tendo suas épocas de altos e baixos comentários. Primeiramente o game foi revelado ao público no início de 1998 e, então, desapareceu por um ano sem deixar vestígios. Foi quando surgiram rumores de que Force Commander havia sido cancelado para que os títulos de Star Wars Episode I fossem apressados e cumprissem a data de lançamento prevista. A LucasArts nunca realmente confirmou estes rumores e, assim, Force Commander apenas desapareceu do radar da indústria de games. Isso até a chegada da E3 deste ano.

Inicialmente Force Commander era um game de estratégia 3D, em tempo real, no estilo Dune ou Age of Empires, que cobriria toda a trilogia do Star Wars clássico, inde do Episódio IV ao VI. Enquanto os filmes mostravam as batalhas espaciais entre os Star Destroyers e os Cruzadores Mon Calamari, ou entre TIE Fighters e X-Wings, Force Commander mostraria as batalhas travadas em terra, na luta pela soberania entre o Império e a Aliança Rebelde.

Você teria bases estabelecidas em vários mundos, minas de exploração de recursos em cada planeta e a necessidade de se construir tropas — algumas bem familiares, como os AT-ATs Walkers Imperiais, Stormtroopers, AT-ST Chicken Walkers, Speederbikes Imperiais ou Snowspeeders Rebeldes, totalizando mais de 100 unidades e veículos diferentes baseados em Star Wars segundo a própria LucasArts.

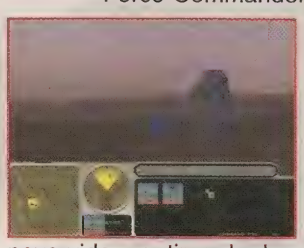
Uma vez que Force Commander desapareceu na obscuridade, as informações sobre o game, que já eram escassas, desapareceram. Contudo, na E3 deste ano foi possível se observar um demo deste título, mais vivo do que nunca e melhor trabalhado que antes de sua "morte". Agora o game possui um novo líder de projeto dentro da softhouse e a atual versão demo parece estar cumprindo com as promessas (ou até mesmo superando-as) feitas inicialmente.

A história flui através da trilogia original,



permitindo a você jogar tanto com o Império quanto com a Aliança em duas campanhas paralelas. O jogo estará dividido em planetas, cada um possuindo três missões. Yavin 4 será um dos planetas, assim como Hoth e a lua florestal de Endor, ou a terra natal de Han Solo, Corellia, e os desertos de Tatooine. Como os ambientes desses planetas incluem florestas, selvas, planícies grameadas, terrenos cobertos por neve e desertos, pode esperar por um bom desafio. Em seu último pronunciamento, a LucasArts contou mais de 50 unidades diferentes e uma série de implementações que estavam fora do plano original.

Force Commander será copletamente



poligonal, com texturização em tempo real. Seu engine gráfico será superior ao de Myth II ou Homeworld, mas mantendo a mesma estrutura básica. Force Commander tem uma nova vida, um time de desenvolvimento melhor e uma nova data de lançamento. A LucasArts planeja lançá-lo até o final de 1999.

GAMERS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 09
Cada R$ 3,80

Cód.: RG 22
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 25
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 26
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 27
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 28
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 29
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 30
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 31
Cada R$ 2,90

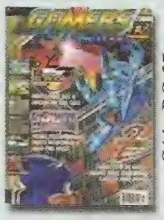
Cód.: RG 32
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 33
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 34
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 35
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 36
Cada R$ 3,50


Cód.: RG 37
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 38
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 39
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 40
Cada R$3,50

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 09 - Cada R$ 3,80 ( )
Cód.: RG 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 25 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 26 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 27 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 28 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 29 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: RG 30 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 31 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 32 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50 ( )

Nome:_____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

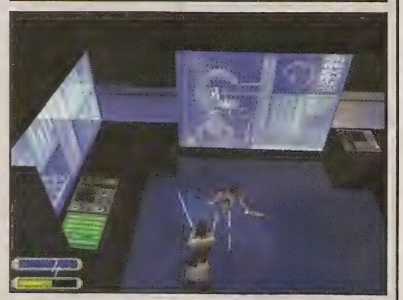
Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

STAR WARS: EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE

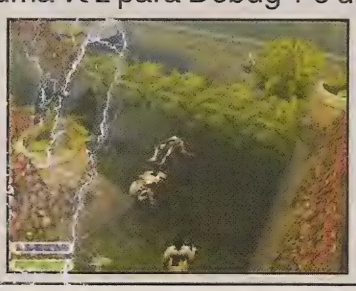
Cheat Codes

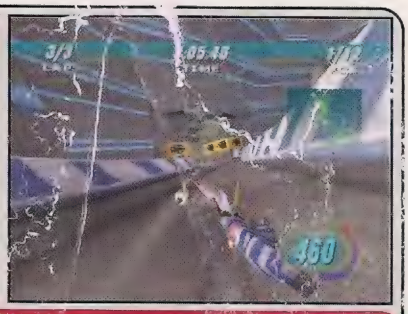
Durante o game, aperte a barra de espaço para aparecer uma caixa de dialogo. Então, entre com um dos códigos correspondentes para ativar a função de cheat code:

RESULTADO	CHEAT CODE
Refill health [Nota 1]	GIVE ME LIFE
Refill health	HEAL IT UP
Todas as armas e munição	I LIKE TO CHEAT
Jogue com Queen Amidala	IAMQUEEN
Jogue com Panaka	IAMPANAKA
Jogue com Qui-Gon Jin	IAMQUIGON
Jogue com Obi-Wan	IAMOBI
Debug mode [Nota 2]	OLDCODE
Visão de 1º pessoa	NAUGHTY NAUGHTY
Visão Letterbox	BEYOND CINEMA
Visão de cima da cabeça	FROM ABOVE
Visão Wire frame	PERF
Menus de Wire frame	REX
Slow motion mode	SLOWMO
60 fps frame rate	60FPS
Ver frame rate	FPS
Auto-fire/attack	PERFECTION
Mover-se entre as paredes	DROP A BEAT
Weapon 3 é mais poderoso	HAPPY
Mudar force power para vermelhom	BUT I FEEL SO GOOD
Mensagem "Tech Bonus!"	BRENANDO
Desativar cheats	TURNTABLES
Aumentar dificuldade	I RULE THE WORLD
Abaixar a dificuldade modo 1	I REALLY STINK
Abaixar a dificuldade modo 2	I STINK
Ver os créditos modo 1	WHERE IS GURSHICK
Ver os créditos modo 2	GURSHICK
Cometer suicídio modo 1	DONTTTTT
Cometer suicídio modo 2	RRRRRIGHT
Cometer suicídio modo 3	KILL ME NOW
Desconhecido	COURIER



Nota 1: Isto pode ser feito só cinco vezes, e aumentará o nível de dificuldade do jogo.
Nota 2: Entre com este código uma vez para Debug 1 e uma segunda vez para o Debug 2.

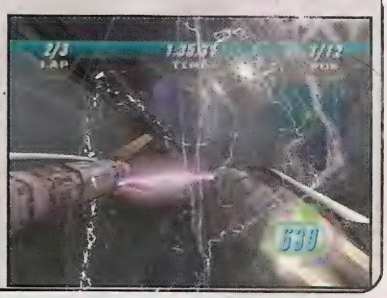




STAR WARS: EPISODE I - RACER

Dinheiro Extra

Pressione [Shift] + [F4] + 4 na tela onde as partes de POD são compradas para conseguir mais 1000 em sua conta.
Nota: isso só pode ser realizado 5 vezes.

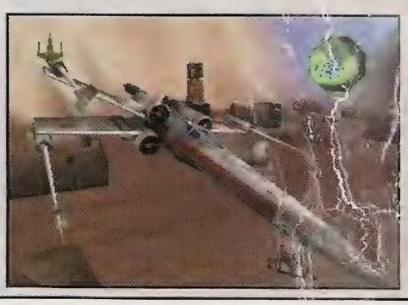


ROGUE SQUADRON

Cheat Codes

Entre na tela de opções a partir do menu principal e então escolha "Passcode" para entrar com um dos códigos seguintes e ativar o cheat correspondente.

EFEITO	CHEAT CODE
Vidas infinitas	IAMDOLLY
Todos os Power-Ups	TOUGHGUY-ALL
Controlar um AT-ST	CHICKEN
Ativar o efeito vibratório do joystick	LEIAWRKOUT
Desativar Cheat acima	GUNDARK
Sound Test	MAESTRO
Nota: selecione o Concert Hall na tela de High Scores.	
Ver todos os FMVs	DIRECTOR
Nota: Selecione "At The Movies" na tela de High Scores.	
Ver Créditos	CREDITS
Usar qualquer nave para as fases	USEDAFORCE



DARK FORCES

Desativar seqüências de FMV

Comece o jogo com o parâmetro -c0 na linha de comando do DOS.

Carregar fase específica

Comece o jogo com o parâmetro
-l<nome da fase> na linha de comando do DOS.

Imagens do jogo

Comece o jogo com o parâmetro -shots na linha de comando do DOS. Pressione a tecla [Print Screen] para salvar a tela em que você está no formato "scrsht??.pcx"

Teletransporte

Segure ' na tela de mapa. Selecione uma localidade e digite lantfh.

Cheat Mode

Entre um dos seguintes códigos durante o jogo para ativar o respectivo código:

EFEITO	CÓDIGO
Modo inseto	labug
Mapa Inteiro	lacds
Mostrar Coordenadas	ladata
Invencibilidade	laimlame
Munição cheia	labrady
Invencibilidade, munição infinita	laterminate
Todos os Itens, Armas, Munição	lamaxout
Teletransportar	lantfh
Super Pulos	lapogo
Todas as armas, escudo, energia	lapostal
Super armas	larandy
Inimigos paralisados quando mortos.	laredlite
Inventário cheio	launlock
Pular de fase	laskip

Seleção de fases

Entre com um dos códigos para chegar à fase correspondente:

FASE	NOME	CÓDIGO
1	Secret Base	lasecbase
2	Taley: Tek Base	lataley
3	Anoat City (sewers)	lasewers
4	Weapons Research Factory	latestbase
5	Gromas Mines	lagromas
6	Detention Center	ladtention
7	Ramees Head Docking Station	laremshed
8	Robotic Factory	larobotics
9	Nar Shaddaar	lanarshada
10	Jabba's Ship	lajabship
11	Imperial Ship	laimpcity
12	Fuel Station	lafuelstat
13	The Executer	laexecuter
14	The Arc Hammer	laarc

REBEL ASSAULT

Cheat Mode

Nota: O código só pode ser realizado com a ajuda de um joystick.
Pressione ↑ + Tiro, ↓ + Tiro, ← + Tiro, → + Tiro na tela da LucasArts. As palavras "LucasArts" serão pronunciadas se a dica entrar. Agora os seguintes comandos podem ser ativados.

-Recuperar energia: Aperte [+] durante o jogo.
-Seleção de fases: Pressione uma letra de "a" a "g" para passar para a próxima fase.
-Ver próxima FMV: Pressione [Esc].

Passwords

Nome	Easy	Normal	Hard
Star Destroyer Attack	FALCON	BIGGS	ACKBAR
Imperial Probe Droids		ANOAT	KAIBURR FORNAX
Yavin Training		YUZZEM	MYNOCK BESPIN
Death Star Trench		BRIGIA	DAGOBAH KESSEL
Fim		GREEDO	ORGANA MIMBAN

REBEL ASSAULT 2: THE HIDDEN EMPIRE

Seqüência de FMV secreta

Segure **A** + **C** + **T** depois que o último Stormtrooper for morto. Solte as teclas depois que a porta do elevador se fechar. Uma cena mostrando os Stormtroopers dançando aparecerá.

Por trás das câmeras

Entre um dos nomes dos seguintes nomes dos pilotos para ver suas participações na produção do jogo: **Gary Martinez**, **Julie Eccles**, **Jamison Jones**.

Música diferente

Pause o jogo, aperte **[Alt]** + **V** e entre com o código **OVRES**.

Force mode

Pressione **[Alt]** + **V** e entre com o código **LETGO** para habilitar o cheat. Entre com um dos seguintes códigos para ativar os respectivos efeitos.

EFEITO	CÓDIGO
Reduzir Dano	[+]
Aumentar Dano	[-]
Vidas Extras	[Alt] + E
Vidas Infinitas	[Alt] + L

Yoda mode

Após entrar com o Force mode, pressione **[Alt]** + **V** e entre com o código **ISNOTRY** para habilitar o cheat. Entre com um dos seguintes códigos para ativar os respectivos efeitos.

EFEITO	CÓDIGO
Pular de fase	[Esc]
Selecionar Fase	[Alt] + [J]
Ver o computador jogar	[Alt + [P]
Mostrar cenas de FMV	[Alt + [M]

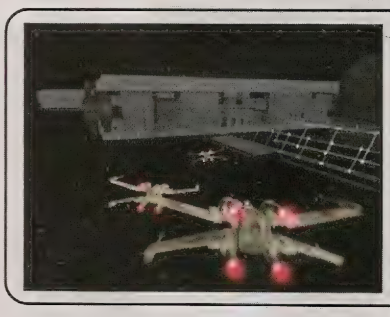
Dark side mode

Após acionar o Yoda Mode, pressione **[Alt]** + **V** e entre com o código **JOINME** para habilitar o cheat. Entre com um dos seguintes códigos para ativar os respectivos efeitos.

EFEITO	CÓDIGO
Super piloto	[Alt] + S
Alternar os Debug Modes	[Alt] + D
Capturar imagem	[Alt] + C

Passwords

	Beginner	Novice	Standard	Expert
	JABBA	EWOKS	BANTHA	ANAKIN
3	ENDOR	CHEWIE	KATANA	KENOBI
4	LACHTON	DANKIN	DENGAR	FORTUNA
5	BORSK	NOGHRI	PELLAEON	MODON
6	KROYTIES	CHAMMA	ITHULL	OMMIN
7	AURIL	BOGGA	STENNESS	REKKON
8	KAMPL	INCOM	MYRKR	SHAZEEN
9	FERRIER	KOTHLIS	CHURBA	KIIRIUM
10	GALIA	KRATH	ARTOO	GUNDAR
11	DENARII	SIOSK	SATAL	DIANOGA
12	SADOW	ADEGAN	LOBUE	ATUARRE



STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Cheat Codes

Entre na tela de Options a partir do menu principal, então selecione a opção "Passcode" e insira um dos seguintes códigos para ativar o efeito correspondente:

EFEITO	CÓDIGO
Vidas Infinitas	IAMDOLLY
Todos os Power-Ups	TOUGHGUY-ALL
Controlar AT-ST	CHICKEN
Ativar o Joystick Force Feedback	LEIAWRKOUT
Mudar o controle de Force Feedback do joystick	GUNDARK
Teste de Música [Nota 1]	MAESTRO
Ver seqüências de FMV [Nota 2]	DIRECTOR
Ver os Créditos	CREDITS
Use qualquer nave disponível na fase atual	USEDAFORCE

Nota 1: selecione a opção "Concert Hall" na tela de High Score.
Nota 2: selecione a opção "At The Movies" na tela de High Score.

X-WING ALLIANCE

Cheat Mode

Aperte [Esc] antes de iniciar uma missão e entre no menu "General Options". Então, ative as opções "Tour Invulnerable" ou "Unlimited Ammo". Nota: Isso resultará em menos pontos, nenhum ponto bônus e nenhuma medalha durante o jogo.

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

Seleção de Fases

Insira R Testers ROCK (exatamente como está, inclusive maiúsculas/minúsculas) como seu nome. Você pode também inserir o seguinte código na tela de seleção de fases: segure R+U por um segundo, segure N+O por um segundo, aperte T duas vezes, segure W+I por um segundo, segure T+H por um segundo, segure X+I por um segundo, segure Z+O por um segundo e segure R+S por um segundo.

Ver a seqüência final

Insira um [Espaço] seguido por "Credits" (exatamente como está, inclusive maiúsculas/minúsculas) como seu nome, então comece o jogo na fase Hoth.

Mapa do jogo

Segure o botão [Agachar] por aproximadamente 15 segundos enquanto estiver jogando nas fases em primeira pessoa.

Shield

Segure C por aproximadamente 5 segundos enquanto estiver jogando nas fases em primeira pessoa.

Voe com outras naves

Segure C por aproximadamente 5 segundos enquanto estiver voando com o Outrider durante a fase Skyhook Battle para voar com uma X-Wing. Segure C por aproximadamente 5 segundos novamente para voar com um TIE Fighter. Segure C por aproximadamente 5 segundos novamente para retornar ao Outrider.

Aparição de Max

Deixe Mos Eisley e entre no Dune Sea, então faça uma curva de noventa graus para a esquerda. Continue indo para frente para chegar a um pequeno quadrado com Max do game "Sam & Max Hit The Road" da Lucas Arts.

X-WING

Armas e Shields Ilimitados

Digite "win" durante o jogo.

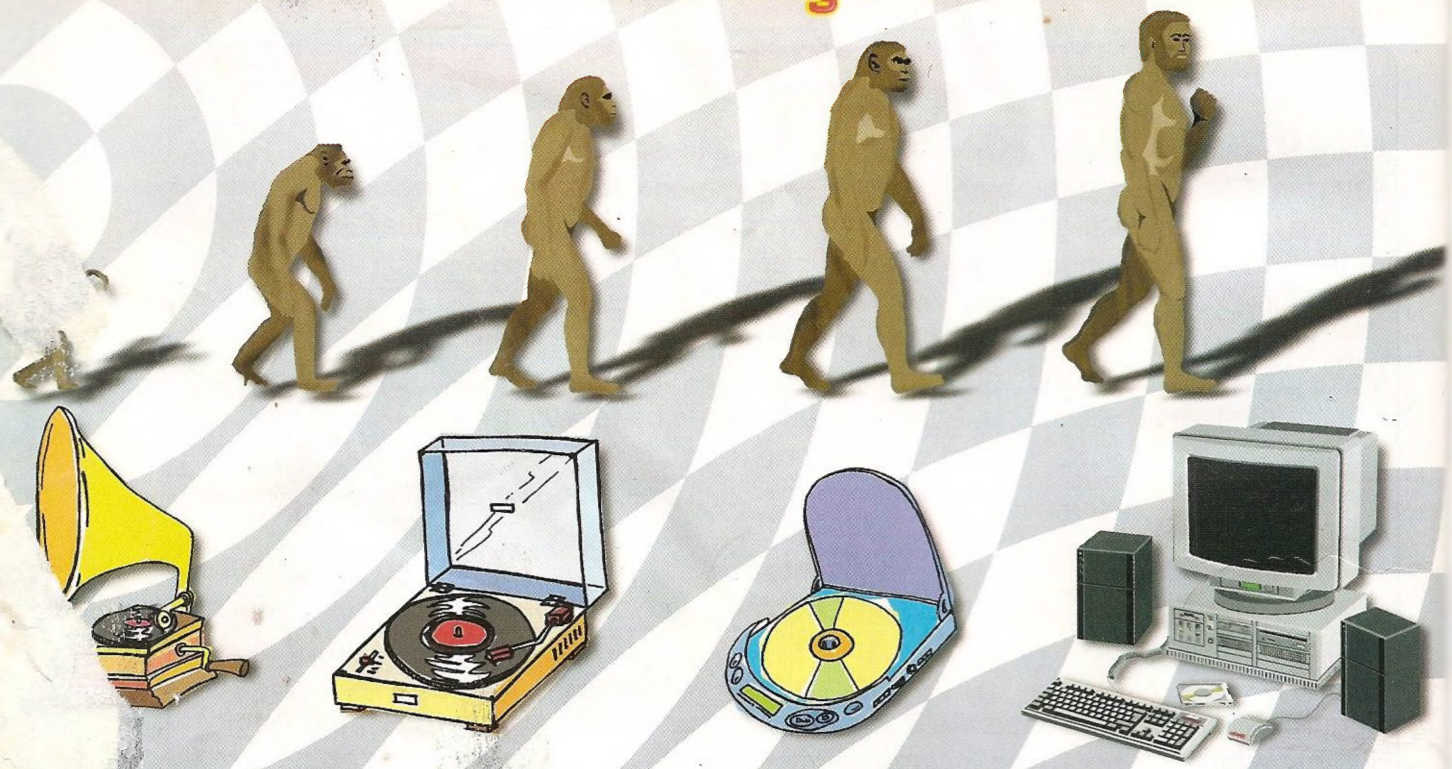
Menos Obstáculos

Configure o nível de detalhes (Detail Level) para o mínimo para eliminar obstáculos durante certas missões, como a B-Wing Historic Mission 6 (Trincheira da Death Star).

Seqüência "Proving Ground" fácil

Selecione uma nave e entre no Proving Ground. Aperte a tecla [\] para cortar power e pare antes de entrar no primeiro portão. Vire 180 graus e voe além, não através, da seção final de três portões e passe a próxima seção de portões. Pare sua nave, vire 180 graus e voe através dos portões para a seção final. A fase estará marcada como completada com pontos bônus extras.

As vezes a evolução é lenta...

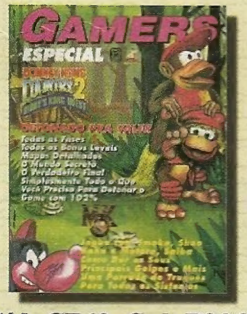


Outras vezes é muito rápida !!!

REVISTA MP3 MAGAZINE
A evolução do MP3

GAMERS Especial

Números Atrasados

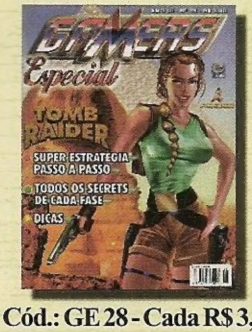


Cód.: GE 12 - Cada R$ 3,80

Cód.: GE 25 - Cada R$ 2,90

Cód.: GE 26 - Cada R$ 2,90

Cód.: GE 27 - Cada R$ 2,9



Cód.: GE 28 - Cada R$ 3,40

Cód.: GE 29 - Cada R$ 3,40

Cód.: GE 30 - Cada R$ 3,50

Complete sua Coleção

GAMERS Especial

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GE 12 - Cada R$ 3,80	( )
Cód.: GE 25 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: GE 26 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: GE 27 - Cada R$ 2,90	( )
Cód.: GE 28 - Cada R$ 3,40	( )
Cód.: GE 29 - Cada R$ 3,40	( )
Cód.: GE 30 - Cada R$ 3,50	( )

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos - Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador dd/ale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 - Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E . Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L.104 - BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel .: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444